

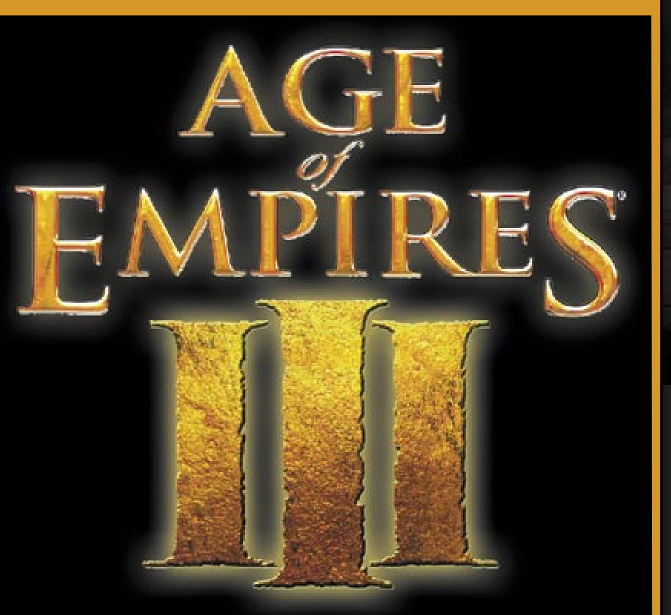
11/05
€ 4,99
OKTOBER



2 VOLLVERSIONEN

DER ACTION-DOPPELPACK!

EGO-SHOOTER **KREED** + ACTION-ADVENTURE **GLADIATOR**



Spielbare Demo auf DVD!

- Vorabversion im Lesertest
- Diese Hardware brauchen Sie
- Vorsicht, Spoiler: 1. Akt enthüllt!
- Alle Daten, alle Fakten

GOTHIC 2

„Piratenleben"

Stundenlanger Spielspaß: Riesen-Mod auf DVD!

ERFORDERT ADD-ON „NACHT DES RABEN"



Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80



10 Seiten TEST

So gut wie Half-Life 2?

F.E.A.R.

Die KI. Die Grafik. Die deutsche Version.

Black & White 2

TIPPS + TUNING

TEST: Gute Seiten, schlechte Seiten.



VORSCHAU & REPORT

HALF-LIFE 2: LOST COAST
STAR WARS: BATTLEFRONT 2
CALL OF DUTY 2 • CRASHDAY
CIVILIZATION 4 • KING KONG



ÜBER 50 SEITEN TESTS

FUSSBALLMANAGER 2006
SERIOUS SAM 2 • FABLE
GT LEGENDS • BLITZKRIEG 2
ROME: BARBARIAN INVASION

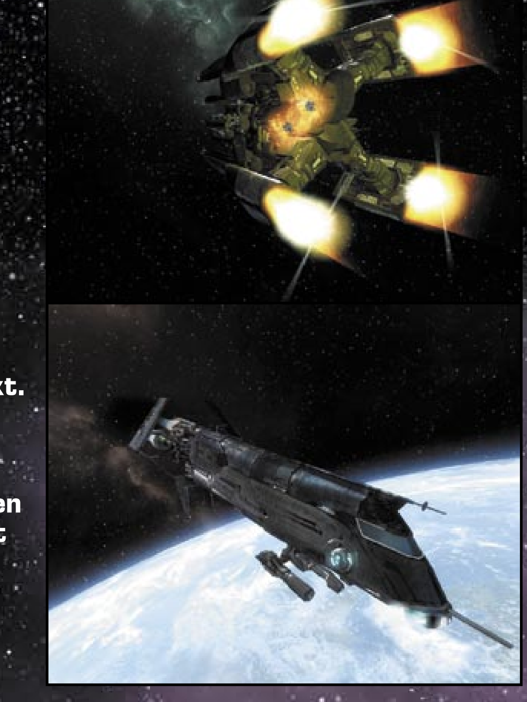






www.x3-reunion.com

Willkommen in der Zukunft



X3: Reunion, der Nachfolger des preisgekrönten Hits X2: Die Bedrohung, stellt nicht nur eine konsequente Weiterentwicklung eines genialen Titels dar. X3 ist Evolution und Revolution zugleich. HANDELN, KÄMPFEN, BAUEN, DENKEN, lautet die X-Maxime natürlich noch immer. In einer grandiosen Mischung aus Wirtschaftssimulation und Weltraum-Shooter stehen Ihnen alle Möglichkeiten offen. Sie wollen als braver, ehrenwerter Rohstoffhändler Karriere machen? Steht Ihnen eher der Sinn nach einem Piraten-Dasein? Egal, ob Sie friedlich ein riesiges Wirtschaftsimperium aufbauen oder lieber brandschatzen und plündern möchten – X3: Reunion erfüllt alle Spielerwünsche. Das neue, verbesserte Wirtschaftssystem wird nicht nur Hobby-Ökonomen in Staunen versetzen. Jede Ihrer Handlungen und auch die Aktionen Ihrer gerissenen Gegner haben Einfluss auf den Markt. Doch nicht nur den Wirtschaftsteil haben die Macher verbessert. Die Weltraumschlachten lassen dank verbessertem Zielsystem, einer noch intuitiveren Steuerung und neuen Features ebenfalls keine Wünsche offen. Grafik? Dank neuer X3 Reality Engine erleben Sie das Universum in bis dato unerreichter Qualität. All die Pracht wurde in eine dichte Story eingebettet, die packender nicht sein könnte und den Spieler für Wochen an den Bildschirm fesselt. Machen Sie sich also auf einiges gefasst, denn bereits Mitte November beginnt das größte Abenteuer Ihres Lebens ...

Wenn Sie an einer Handelsstation andocken, sollten Sie alle Möglichkeiten ausschöpfen. Es lohnt sich etwa, die News zu studieren, da die Wirtschaft von vielen Ereignissen im Universum beeinflusst werden kann.

01. TRADE

DAS ALLES KANN BALD IHNEN GEHÖREN!

WENN SIE SICH AN DIESE REGEL HALTEN: TRADE, FIGHT, BUILD, THINK.

©2005 deep silver and egosoft, x3 - reunion, deep silver-logo and egosoft -logo and x3: reunion-logo are trademarks and/or registered trademarks of deep silver and/or egosoft. deep silver is a division of koch media.



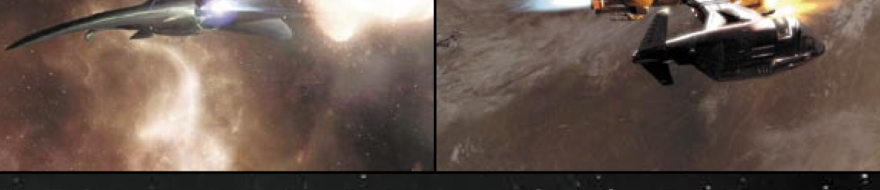
Gibt es so etwas wie künstliches Leben?

Diese Frage werden X3-Spieler höchstwahrscheinlich mit „Ja" beantworten. Das massiv ausgebaute A.L. System (Artificial Life-System) konfrontiert Sie mit einem lebendigen, sich ständig verändernden Universum. Jede Aktion schlägt Wellen, egal wie unscheinbar und unwichtig diese Aktion auf den ersten Blick auch erscheinen mag. Egal ob Wirtschaft, Politik oder einfach nur der Händler von nebenan: Alles und jeder reagiert dynamisch. In diesem Spiel haben Sie also tatsächlich die Möglichkeit, die Zukunft des X-Universums zu formen und nachhaltig zu beeinflussen. Der realistische Eindruck wird durch das neue Physikmodell noch verstärkt. Die Spielwelt sieht also nicht nur „echt" aus, sie fühlt sich auch so an. Durch die gesteigerte Komplexität wirkt keine X3-Session wie die andere und die künstliche Intelligenz stellt sich ebenfalls auf jede Situation neu ein. Bedenken Sie also jeden Ihrer Schritte genau, denn Ihre Feinde warten nur darauf, dass Sie einen Fehler begehen ...



Das X3-Universum glänzt durch eine konkurrenzlose künstliche Intelligenz. Das so genannte Artificial Life-System reagiert dynamisch auf jede Ihrer Entscheidungen und haucht den überaus gerissenen NPCs Leben ein.







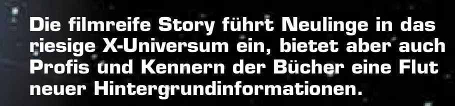
KÄMPFEN, UM ZU ÜBERLEBEN,

DENN DIE ZUKUNFT IST ALLES ANDERE ALS FRIEDLICH ...

02. FIGHT

Die Anzahl der Raumschiffe wurde für X3: Reunion vervierfacht. Dass Sie Ihre Schiffe modifizieren und verbessern können, versteht sich dabei von selbst.





Die filmreife Story führt Neulinge in das riesige X-Universum ein, bietet aber auch Profis und Kennern der Bücher eine Flut neuer Hintergrundinformationen.



Die Akte X3

Die Handlung von X3 ist im Jahr 2934 – somit kurz nach X2: Die Bedrohung – angesiedelt. Noch immer wird das Universum von Kriegen gebeutelt, doch die Khaak sind ja nicht das einzige Problem. Ein neuer Feind erscheint auf der Bildfläche. Anfangs wissen Sie nur, dass diese über Schiffe verfügen, die einfach so verschwinden können. Eine neue Tarn-Technologie? In der Rolle des jungen Julian Brennan gehen Sie der Sache auf den Grund. Die Hauptstory von X3: Reunion ist dabei in fünf große Kapitel unterteilt. Das bedeutet aber nicht, dass Sie gezwungen sind, der Story hinterherzujagen. Sie können sich jederzeit anderen Dingen widmen und sich einfach wieder in die Hauptgeschichte einklinken, wenn Ihnen danach ist. Besonders cool sind die verschiedenen Startszenarien, die den Spielern jetzt zur Verfügung stehen. Im Klartext bedeutet dies, dass Sie in X3 sogar auf Seiten der Bösen kämpfen dürfen, womit Sie auch Zugriff auf rassenspezifische Technologie haben. Verschiedene Schwierigkeitsgrade sorgen außerdem dafür, dass auch Neulingen ein reibungsloser Einstieg in das fantastische X-Universum gewährt wird.

Die verschiedenen Schwierigkeitsgrade bestimmen nur die Dicke ihres Bankkontos und die Qualität ihrer Ausrüstung. Dümmere Gegner oder ein "freundlicheres" Universum gibt es nicht, da dies unrealistisch und nur wenig herausfordernd wäre.

©2005 deep silver and egosoft, x3 - reunion, deep silver-logo and egosoft -logo and x3: reunion-logo are trademarks and/or registered trademarks of deep silver and/or egosoft. deep silver is a division of koch media.





WUNDERVOLLE AUSSICHTEN!

X3 ZAUBERT EINE UNGEAHNTE GRAFIKPRACHT AUF IHREN BILDSCHIRM.





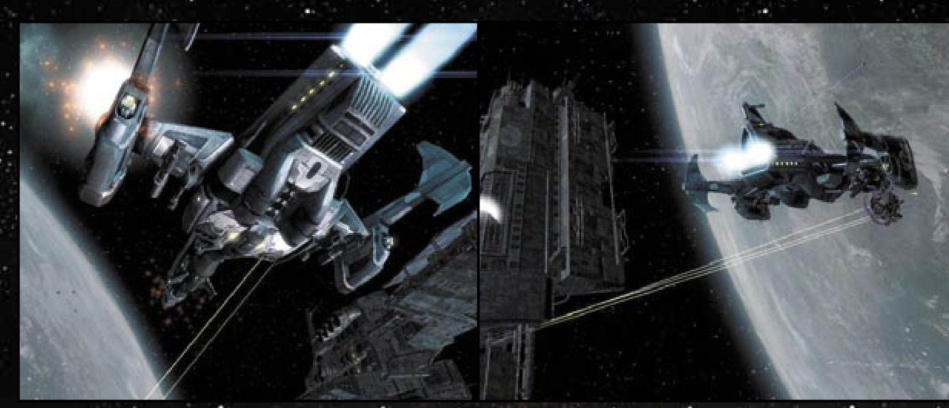
X-Orbitante Optik

Auch wenn es unglaublich klingt: Alle hier gezeigten Bilder, inklusive der Hintergründe, geben die Spielgrafik wieder. Es handelt sich also um keine vorgerenderten Artworks oder extra für diesen Artikel aufgepeppte Pics, sondern um Screenshots aus dem laufenden Spiel. Wie diese Grafikpracht möglich ist? Das haben wir der X3 Reality Engine zu verdanken, die unter anderem durch modernste Shader-Technologie und voller DirectX9-Unterstützung ungemein realistische Reflexionen ermöglicht. Der Einsatz von Bump- und Specular-Mapping sorgt darüberhinaus nicht nur bei den Raumschiffen für einen realistischen Look. Die neue Engine wird zudem mit wesentlich mehr Polygonen fertig. Beispiel gefällig? So bestehen etwa Raumstationen aus zwanzigmal mehr Polygonen und können daher auch bis zu zehnmal größer sein als im Vorgänger. Wenn das nicht imposant ist! Übrigens: Die Anzahl und der Detailgrad der Texturen wurden im Vergleich zu X2 verdreifacht. So haben die Entwickler sichergestellt, dass X3: Reunion die eindrucksvollste Optik auf den Screen zaubert, die Genre-Fans je zu Gesicht bekamen.



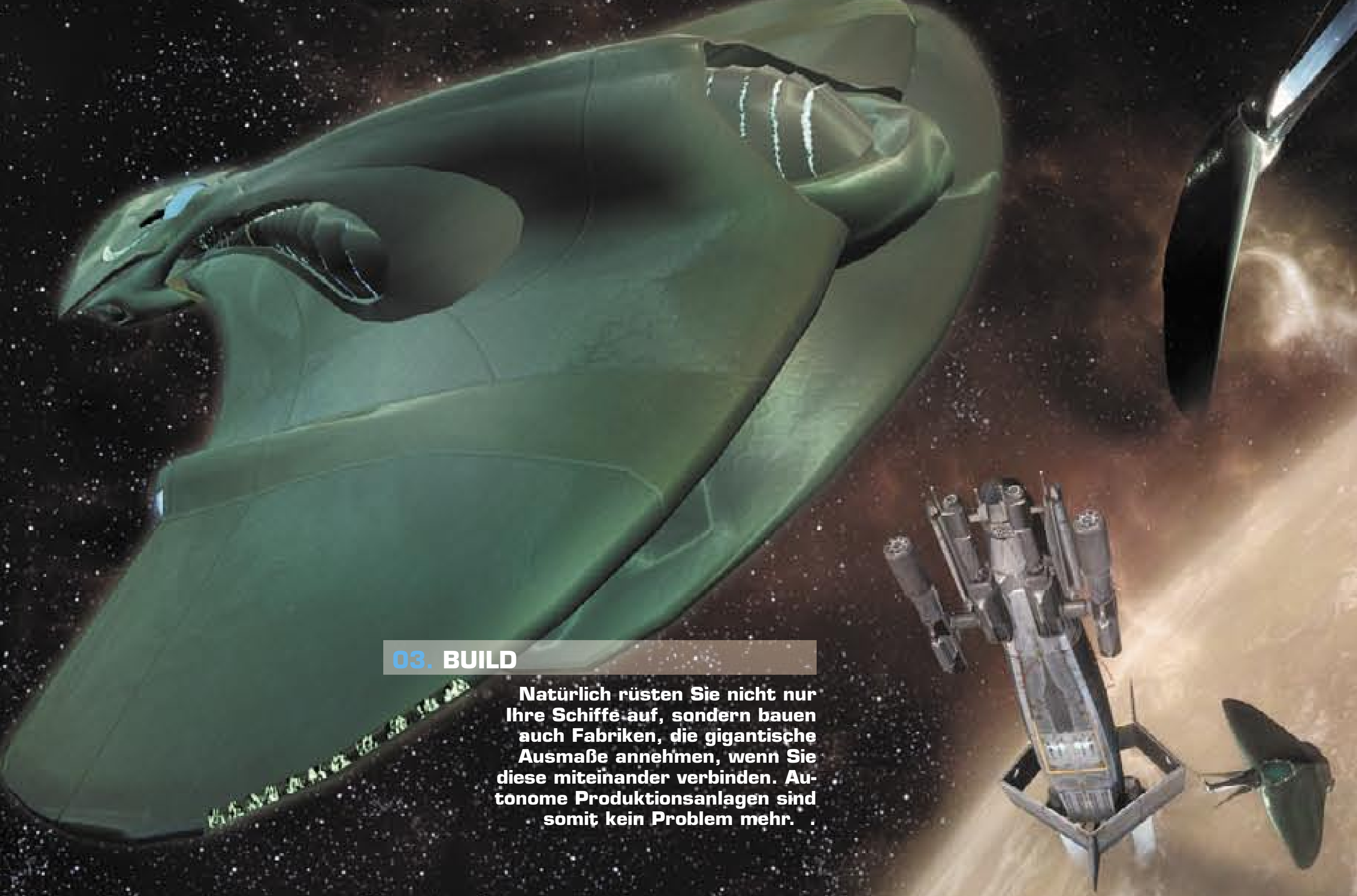
Alles unter Kontrolle

In Sachen Bedienbarkeit hat sich Entwickler Egosoft ebenfalls mächtig ins Zeug gelegt. X3: Reunion unterstützt natürlich alle gängigen Eingabegeräte, wie Maus, Tastatur, Joysticks und Joypads. Diese lassen sich vom Spieler völlig frei konfigurieren. Die wichtigste Neuerung ist aber das neue Interface, dass die Bedienung mittels Icons vereinfacht. Das soll allerdings nicht bedeuten, dass Ihre Zugriffsmöglichkeiten eingeschränkter sind als im Vorgänger. Eher das Gegenteil ist der Fall. Die Bedienung wurde einfach nur viel intuitiver gestaltet. Das macht sich nicht nur im Wirtschaftsteil bemerkbar, sondern schlägt sich auch in einer schnelleren und vielseitigeren Raumschiff-Kontrolle nieder. Ein neues Zielsystem schafft eine verbesserte Übersicht, die eigene Navigation per Mauscursor erlaubt noch mehr strategische Aktionen. So lassen Sie etwa mittels Quicklaunch-Option mehrere Gleiter gleichzeitig vom Trägerschiff starten.





Nicht nur die verbesserte Steuerung kommt X-Piloten im Kampf zugute. Das realistische Physiksystem schafft ein optimiertes Kampfverhalten in Dogfights.



03. BUILD

Natürlich rüsten Sie nicht nur Ihre Schiffe auf, sondern bauen auch Fabriken, die gigantische Ausmaße annehmen, wenn Sie diese miteinander verbinden. Autonome Produktionsanlagen sind somit kein Problem mehr.

www.x3-reunion.com



NICHT REDEN, SONDERN HANDELN!

WIR STELLEN VOR: DAS NEUE WIRTSCHAFTSSYSTEM.

Genau wie im echten Leben wird die Wirtschaft von vielen Faktoren beeinflusst. Kriege, Katastrophen und Ereignisse in der Politik wirken sich auf den Handel aus. Nur ein kleines Beispiel: Wenn Piraten regelmäßig Erz-Transporte überfallen, sinkt das Erz-Angebot, so dass die Nachfrage nicht befriedigt werden kann. Knappes Angebot, große Nachfrage – schon steigt der Preis. Nutzen Sie die Gesetze des Marktes für ihre Zwecke!

Ganze 200 neue Raumstationen, Schiffe und Fabriken liefert X3: Reunion. Die neuen Raumstationen sind bis zu zehnmal größer als im Vorgänger und bestehen aus bis zu zwanzigmal mehr Polygonen.

GIGANTISCH ...

Unendliche Weiten

Das X-Universum ist größer denn je und es ist auch organischer als jemals zuvor. Das Weltall besteht hier nicht einfach nur aus einem leeren schwarzen Raum, der mit vereinzelten weißen Pixeln gesprenkelt wurde. Über 10.000 Objekte schwirren in X3: Reunion durch die Weiten des Alls. Nicht nur Schiffe, Planeten, Fabriken und Raumstationen, sondern auch tückische Asteroidenfelder, mysteriöse Gasnebel und unheimliche Raumschiff-Friedhöfe gilt es zu entdecken. 60 Grafiker waren übrigens nötig, um dieses einzigartige Universum zu kreieren und der Aufwand hat sich definitiv gelohnt. Doch nicht nur die Spiel-Umgebung zeigt sich abwechslungsreicher denn je, auch die Aufgaben des Spielers wurden erweitert. So haben Sie hin und wieder die Möglichkeit, Spezial-Einsätze zu fliegen, die abgefahrener nicht sein könnten. Eine dieser Missionen führt Sie sogar auf die Oberfläche eines Planeten, wo Sie an einer packenden Verfolgungsjagd durch enge Häuserschluchten teilnehmen. In vielen dieser Bonusmissionen stehen Ihnen Technologien zur Verfügung, an die Sie im normalen Spielverlauf gar nicht oder nur sehr schwer herankommen.

©2005 deep silver and egosoft, x3 - reunion, deep silver-logo and egosoft -logo and x3: reunion-logo are trademarks and/or registered trademarks of deep silver and/or egosoft. deep silver is a division of koch media.

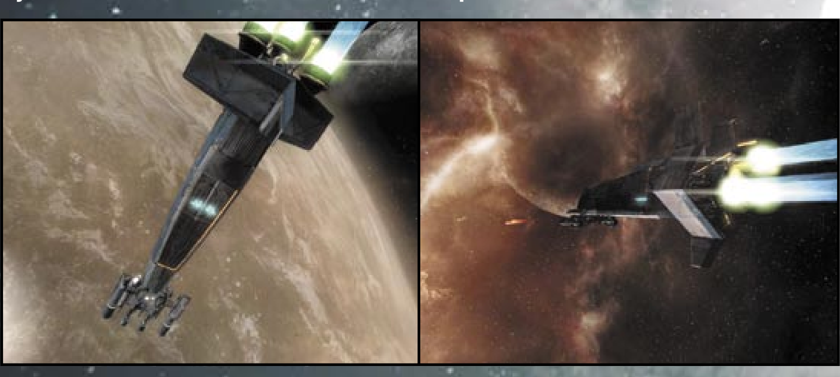
Egosoft liefert mit X3: Reunion also einen in jeder Hinsicht verbesserten Nachfolger. Selbst an scheinbar nebensächliche Details, wie Raumstationen, die jetzt tiefer im Orbit hängen, wurde gedacht. Das mag dem einen oder anderen pedantisch vorkommen, doch Egosoft sind eben Perfektionisten, die keine halben Sachen machen. Natürlich hat man auch Vorschläge von Seiten der Community in die Entwicklung einfließen lassen. Schließlich halten eine Menge Fans weltweit dem X-Universum die Treue und kennen die Spiele wie ihre Westentasche. Diese Fanbase zu befriedigen und Neueinsteigern trotzdem einen leichten Zugang zu gewähren, ist eine bemerkenswerte Leistung und eine Aufgabe, an der schon viele Entwickler scheiterten. Deshalb sei Ihnen versichert: Sie werden von X3: Reunion begeistert sein – egal, ob Sie es als Argone, Paranid, Split, Yaki-Pirat oder Borone spielen. Fans dürfen sich zudem auf ein ganz besonderes Bonbon freuen. X3 erscheint nämlich auch als Sonder-Edition mit Hörbuch-DVD und Soundtrack-CD!

EVOLUTION UND REVOLUTION ZUGLEICH
X3: REUNION: DIE NEUE GENREREFERENZ

04. THINK

Bedenken Sie jeden Ihrer Schritte genau. Egal, ob Sie sich gerade auf dem Schlachtfeld oder bei einem Handel befinden. Überall wird mit allen Tricks gekämpft und Unachtsamkeit mit aller Härte bestraft.

Die erweiterte Raumschiff-Steuerung mittels intelligentem Icon-System erlaubt blitzschnell ausführbare Kampf-Taktiken.





Editorial

Die Angst spielt mit

Donnerstag | 01. September 2005

Ego-Shooter-Fans sind 2004-verwöhnt: Erst **Far Cry** (dt.), dann **Doom 3** und schließlich **Half-Life 2** als krönender Abschluss. In diesem Jahr müssen wir uns bis in den Herbst hinein gedulden, um einen Ego-Shooter dieses Kalibers spielen zu dürfen. Mitte Oktober ist es soweit: Wer volljährig ist, Action mag, einen vernünftigen PC aufgesetzt hat und sich gern etwas gruselt, wird **F.E.A.R.** spielen. Apropos Angst (engl. fear): Gern hätten wir Ihnen Beweisvideos auf der Heft-DVD präsentiert; strenge Auflagen seitens der Vertriebsfirma haben dies verhindert – damit soll gewährleistet werden, dass nicht zu viel vom Spiel vorab gezeigt wird. Ganz unbegründet ist diese Befürchtung nicht, denn **F.E.A.R.** gehört nicht gerade zu den umfangreichsten Shootern. Warum es dennoch eine Menge gute Gründe für den Kauf gibt, steht in der Titelstory ab Seite 82. Ans Herz legen können wir Ihnen auch den Ego-Shooter **Kreed**, der erst im vergangenen Jahr erschienen ist und den wir Ihnen bereits jetzt als Vollversion auf CD und DVD anbieten.

Mittwoch | 07. September 2005

Wussten Sie, wie viele Bugs aus **Age of Empires 3** bis zu diesem Tag bereits entfernt wurden? Exakt 11.726. Sagt Bruce Shelley, und der muss es als Spieldesigner schließlich wissen. Noch mehr Daten und Fakten rund um das begehrte Echtzeit-Strategiespiel lesen Sie auf Seite 46. Die wohl wichtigste Zahl: Am 4. November erscheint **Age of Empires 3** in Deutschland – und die heute veröffentlichte Riesendemo hat das Interesse zusätzlich angeheizt. Grund genug für die Redaktion, ein weiteres extradickes **Age of Empires**-Paket zu schnüren: Für die Sneak-Peek-Aktion haben wir – wie jeden Monat – Genre-begeisterte Leser in die Redaktion zum Testspiel eingeladen (ab Seite 34). Wer's nicht bis zum Tag 1 erwarten kann, dem verraten wir ab Seite 40, was ihn in den ersten acht Missionen erwartet. Und ab Seite 44 haben wir für Sie gegenüber gestellt, welche Hardware für welche Grafikqualität vorausgesetzt wird.

Montag | 12. September 2005

Ein ganz herzliches „Dankeschön!" von der gesamten Redaktion für die rege Teilnahme am Jubiläumsgewinnspiel der Ausgabe 10/05 und die vielen Glückwünsche zum 13. Geburtstag Ihrer PC Games. Wir versprechen, viele der damit verbundenen Wünsche in den kommenden Monaten umzusetzen. Ein Beispiel ist die DVD-Hülle, die ab sofort wieder die Inhalte des Datenträgers übersichtlich auflistet. Die praktischen, heraustrennbaren Einleger für CD- und DVD-Hüllen (diesmal auf Seite 197/198) behalten wir natürlich als Service bei.

Mittwoch | 14. September 2005

Black & White 1 machte seinem Namen alle Ehre – Jubel auf der einen, Enttäuschung auf der anderen Seite. Im Falle von **Black & White 2**, das heute in die heiße Testphase geht, sind die Meinungen der Tester deckungsgleich. Und das trotz völlig unterschiedlicher Spielweise: Wer Kreatur und Volk verwöhnt, bekommt ein fundamental anderes Spiel zu sehen als ein „böser" Spieler – Echtzeit- oder Aufbau-Strategie, je nach Geschmack. Um die Kritikpunkte, die wir an Lionhead melden, kümmert sich bereits der erste Patch.

Freitag | 16. September 2005

Die enorm umfangreiche Testübersicht (ab Seite 75) und auffällig viele Sportspiele mit dem Zusatz „06" deuten es an: Es geht auf Weihnachten zu – und dabei sind viele Knüller wie **Need for Speed: Most Wanted** (Seite 68), **Call of Duty 2** (Seite 64), **King Kong** (Seite 52) oder **Civilization 4** (Seite 50) erst für die kommende Ausgabe angekündigt. Dass Ihnen im Oktober nicht langweilig wird, dafür sorgen unter anderem **Black & White 2**, das **Rome**-Add-on **Barbarian Invasion**, **Serious Sam 2**, **Fable**, **GT Legends** und der **Fußball Manager 06**.

Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

HEINRICH LENHARDT ...



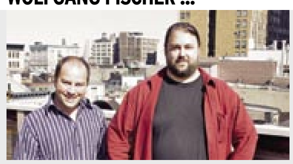
... nutzte seinen Valve-Besuch anlässlich der Xbox-Version von **Half-Life 2**, um Robin Walker (im Bild) neueste Details und Screenshots zum Gratis-Extra-Level **Lost Coast** zu entlocken. Details ab Seite 48!

JUSTIN STOLZENBERG ...

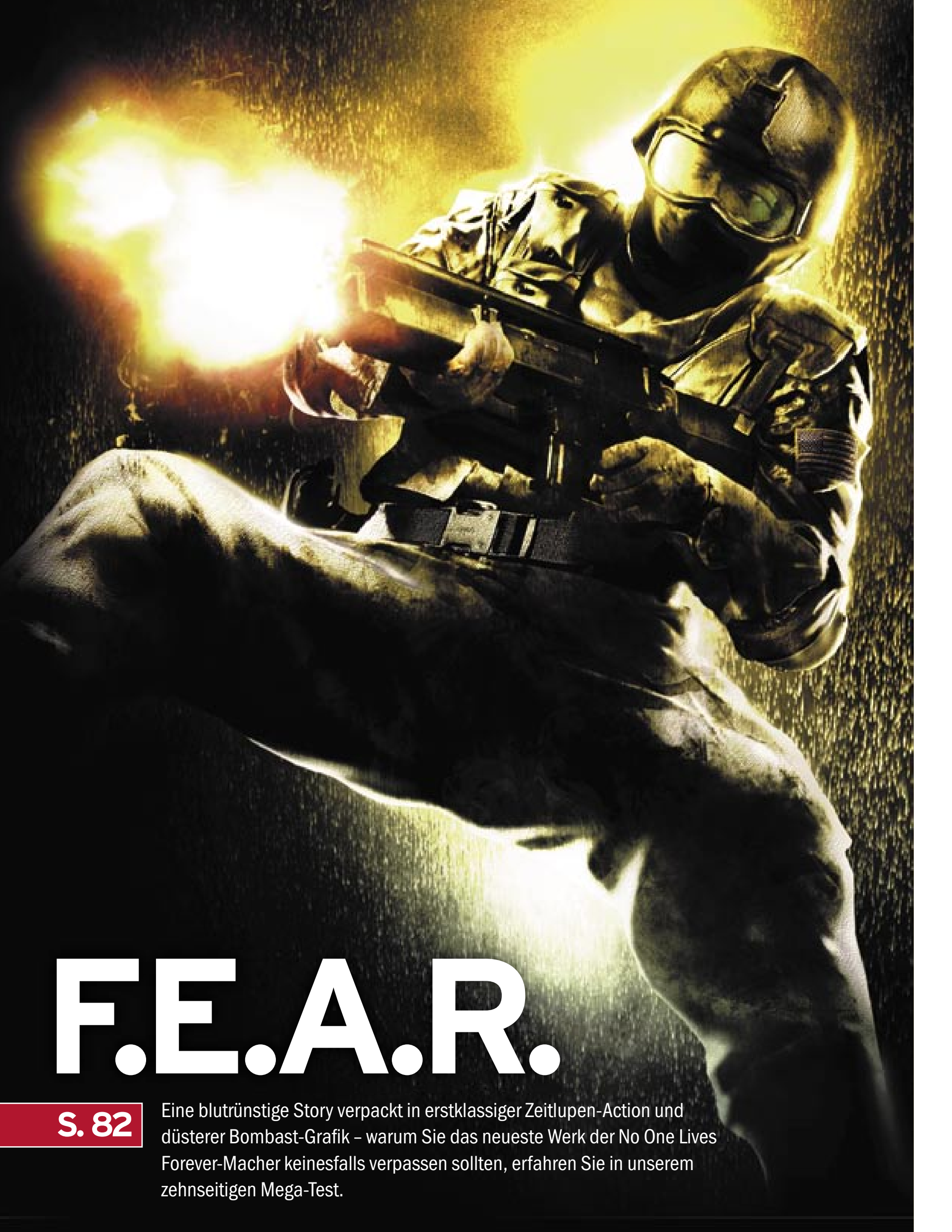


... traf in Hamburg **Crashday**-Macher Robert Clemens (links) zu einer Exklusiv-Probefahrt. Der lässige Mix aus **Trackmania**, **NICE** und **Need for Speed** begeisterte bereits das Leipziger GC-Publikum.

WOLFGANG FISCHER ...



... von unserem Schwestermagazin XBOX ZONE jettete nach New York, um sich von den **King Kong**-Schöpfern (im Bild) unter anderem die Xbox-360- und PC-Versionen zeigen zu lassen (Vorschau auf S. 52).



F.E.A.R.

S. 82 Eine blutrünstige Story verpackt in erstklassiger Zeitlupen-Action und düsterer Bombast-Grafik – warum Sie das neueste Werk der No One Lives Forever-Macher keinesfalls verpassen sollten, erfahren Sie in unserem zehnseitigen Mega-Test.

S. 34

AGE OF EMPIRES 3

Age of Empires 3 steht kurz vor seiner Fertigstellung – wir widmen dem diesjährigen Strategie-Highlight deshalb volle elf Seiten, zu denen auch ein umfassender Lesertest gehört. Darüber hinaus finden Sie die lang ersehnte Demo-Version auf der Heft-CD/DVD.

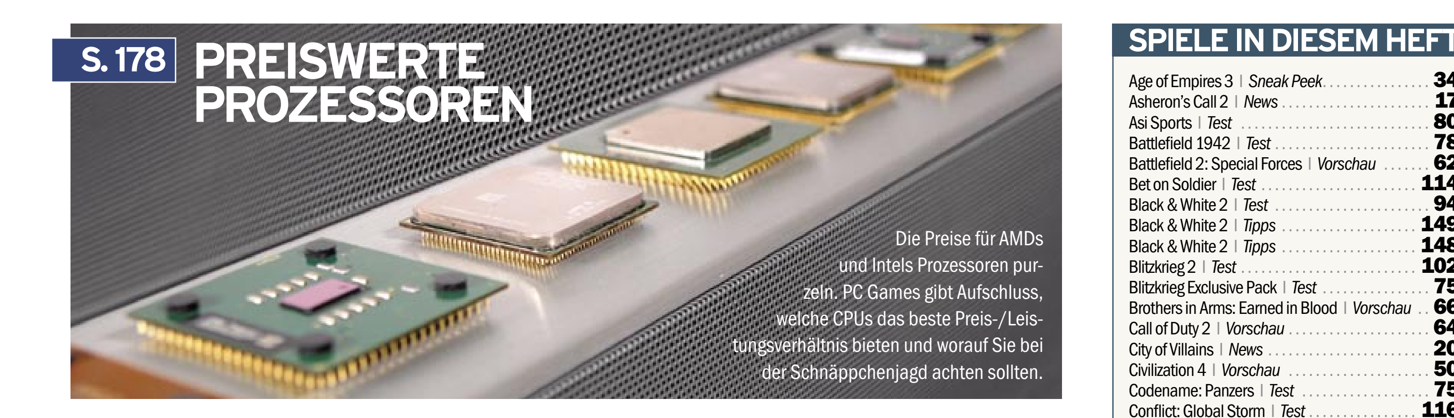


S. 94

BLACK & WHITE 2

Black & White 2 ist wie sein Entwickler – umstritten und dennoch genial. Unser Test zeigt auf sechs Seiten, warum Peter Molyneux' neue Göttersimulation „nur" ein bittersüßes Vergnügen und nicht ganz der erhoffte Meilenstein wurde.

Inhalt 11/2005



S. 178

PREISWERTE PROZESSOREN

Die Preise für AMDs und Intels Prozessoren purzeln. PC Games gibt Aufschluss, welche CPUs das beste Preis-/Leistungsverhältnis bieten und worauf Sie bei der Schnäppchenjagd achten sollten.



Während Klinsis Nationalkicker noch ihrer Form hinterherlaufen, präsentiert sich EA Sports' neuester Fußball Manager in gewohnt hoher Qualität. Auf welche Neuerungen Sie sich freuen dürfen, lesen Sie im Test.

S. 130

FUSSBALL MANAGER 06



S. 132

GT LEGENDS

Mit einer spannenden Karriere und einem ultrarealistischen Fahrmodell will GT Legends die Pole Position der Motorsport-simulationen erobern. Ob es dem GTR-Nachfolger gelingt, verrät unsere ausführliche Testfahrt.

AKTUELL

NEWS

Battlefield 2: Special Forces 62

Neues Futter für alle Battlefield 2-Jünger ist im Anmarsch. Warum die erste Erweiterung mehr als nur ein simples Karten-Update ist, sagen wir Ihnen auf Seite 62.

TEST

NEUHEITEN

Fable: The Lost Chapters 122

Peter Molyneux beschert Ihnen diesen Monat neben dem zweiten Teil seiner Göttersimulation auch ein Action-Rollenspiel, das wir auf vier Seiten näher beleuchten.

BUDGET-SPIELE

PRAXIS

HARDWARE

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

NEWS

TEST

SERVICE

SPIELE IN DIESEM HEFT

AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
HEINRICH LENHARDT



„Bin ich schön?"

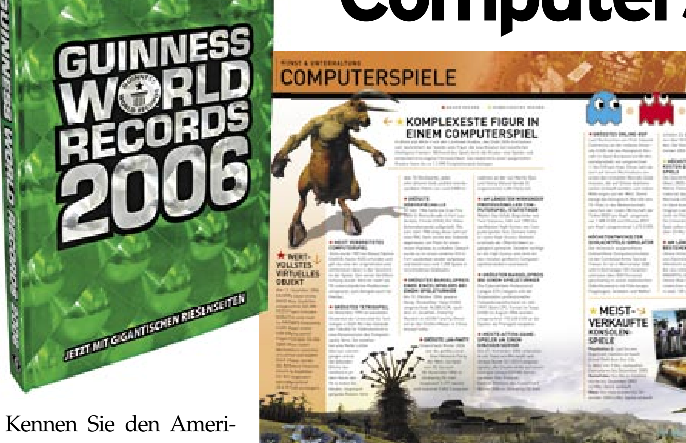
Patch-Tag bei World of Warcraft, das bedeutet nervöse Spannung beim Fixieren von Blizzards schäbiger Download-Programmschnecke (vergleichbar einem Topf Wasser beim Kochen zuzusehen, der sich zwischendurch immer wieder von selbst abkühlt). Beim 1.7er war es kürzlich wieder so weit: Das Programm ist schließlich aktualisiert, die Server fahren feierlich hoch und es fühlt sich fast so an wie in der Kindheit, als die Eltern endlich das Wohnzimmer zur weihnachtlichen Bescherung freigaben. Was hat mir das Christkind beziehungsweise der Patch diesmal gebracht? Raid-Instanzen, Schlachtfelder, Änderungen bei Fähigkeiten, Talenten und Gegenständen. Aber all diese großen, wesentlichen, spielerisch bemerkenswerten Neuerungen verblassen für mich gegenüber einer kosmetischen Trivialität: der Anprobe.

In der Realwelt kann ich den Kauf von Beinkleidern und Schuhwerk jahrelang aufschieben, weil das Gefummel in stickigen Umkleidekabinen meine persönlichen Zumutbarkeitsgrenzen verletzt. Aber bei World of Warcraft genügt jetzt ein simpler STRG-Klick auf verlinkten Item-Text oder Auktionshaus-Listing und schon darf ich in einem Grafikfenster bewundern, wie der Fummel meinem Charakter stehen würde. Die Bedeutsamkeit dieses Features kann wohl jeder nachvollziehen, der schon mal den Schmerz verspürt hat, wenn sich ein mutmaßliches Schnäppchen wegen violetter Längsbestreifung als untragbar erwies. Einander beißende Farben mögen den zu massakrierenden Computermonstern zuzumuten sein, aber in den Augen der anderen Spieler möchte man doch nicht als geschmacksverirrter Clochard erscheinen, der sich wegen ein paar müder Attributssteigerungen die unmöglichsten Fetzen antut. Vor allem Vertreter gewisser Rassen müssen da vorsichtig sein. „Lässt mich das fett aussehen?", scheint mich mein knubbeliger Zwergen-Priester jedes Mal zu fragen, wenn ich ihn in die erstbeste Quest-Belohnung zwängen will.

Das Beste an der Anprobe-Funktion ist, dass man seinen Helden auch mal mit Waffen und Klamotten sehen kann, die seine Klasse gar nicht verwenden und/oder in Spielgeld nicht bezahlen vermag. Wie der Sozialfall, der bei Gucci unerreichbare Luxusteile anprobiert, sich damit ein paar Mal im Umkleidekabinen-Spiegel beseufzt und dann mit leeren Händen wieder nach Hause geht.

GUINNESS WORLD RECORDS 2006

Highscores rund um Computerspiele



Kennen Sie den Amerikaner Billy Mitchell? Billy fraß am 3. Juli 1999 nahezu sechs Stunden lang blaue Geister, Kraftpillen und Früchte. Er spielte alle 256 Levels von **Pac-Man**, ohne ein einziges Leben zu verlieren. Sein Einsatz war ein Vierteldollar, sein Ergebnis ein Eintrag im Guinness-Buch der Rekorde.

Die neue Ausgabe, die seit dem 10. September erhältlich ist, wurde um die Kategorie „Computerspiele" ergänzt. Seitdem informiert das 270 Seiten starke Nachschlagewerk nicht ausschließlich über allgemeine Bestleistungen, sondern auch über skurrile Highscores und verblüffende Verkaufszahlen im Software-Business. Zum Beispiel darüber, dass **Enter the Matrix** mit 23 Millionen Euro das bislang teuerste Computerspiel ist. Chef-Entwickler Dave Perry wird diese Information zähneknirschend zur Kenntnis nehmen, zieht man die vielen bösen Kritiken in Betracht. Rockstar hingegen wird alle Mühe haben, ein Lächeln zu verkneifen: Bis zum Dezember 2003 verkaufte sich **Grand Theft Auto: Vice City** über neun Millionen Mal – und ist damit das meistverkaufte Konsolenspiel.

Die Anhäufung von Superlativen geht weiter: Demnach wurde der Klassiker **Tetris** auf 70 Spieleplattformen umgesetzt. So viele Konsolen gibt es gar nicht, wenden Sie ein? Doch: Es sind nämlich Handys einberechnet. Wenn es ums Beste, Größte, Faszinierendste geht, darf natürlich ein Peter Molyneux nicht fehlen. Nicht nur seine 1989 erschienene Göttersimulation **Populous** ist als einzigartiges „God-Game" aufgeführt, auch die Kreatur aus **Black & White 2** wird gerühmt: Bei richtigem Training könne des Gedächtnis der Figur bis zu 1,2 MByte Festplattenspeicher belegen. Inwieweit diese Angabe als Maßstab für Komplexität gelten kann, ist allerdings fraglich. Billy jedenfalls hätte sich gefreut über solche Mengen: Als der letzte Level geschafft war, verabschiedete sich **Pac-Man** mit einem Absturz – aus Speichermangel.

JOWOOD

Gericht lehnt Konkursantrag ab

Aufatmen beim österreichischen Publisher: Das Landgericht Leoben hat einen Konkursantrag gegen Jowood (**Gothic 3**, **Spellforce 2**) abgelehnt und damit den Fortbestand des Unternehmens gesichert. Das Verfahren ging auf ein Gesuch des australischen Entwicklers Perception zurück, der von den Österreichern mehrere hunderttausend Euro forderte. Grund für den Rechtsstreit waren offene Zahlungen für den von Perception entwickelten Ego-Shooter **Stargate SG-1**. Dessen Entwicklung hatte Jowood wegen angeblich qualitativer Mängel und nicht eingehaltener Termine gestoppt und die Vereinbarung mit den Australiern gelöst.

BLIZZCON 2005

WoW-Add-on erstmals auf Blizzard-Messe

Vom 28. bis 29. Oktober lädt Blizzard ein, und zwar ins Anaheim Convention Center in Kalifornien. Die Blizzcon 2005 richtet sich in erster Linie an alle **Diablo-**, **Starcraft-** und **Warcraft**-Süchtigen, denn hier dreht sich alles um die großen Marken des Spieleentwicklers. Potenzieller Publikumsmagnet: Das erste Erweiterungsset zu **World of Warcraft**, das voraussichtlich den Untertitel **The Burning Crusade** trägt, wird erstmals der Öffentlichkeit präsentiert. Dann stellt sich auch heraus, ob der Erscheinungstermin tatsächlich auf Ende 2006 liegt – wie von Blizzard-Mitarbeiter Shawn Carnes geschätzt.

IN EIGENER SACHE

Neue Sonderhefte: Doom 3 und Tipps & Tricks



Über 40 Zusatzkarten, sieben Modifikationen und jede Menge Spiele- und Tuningtipps bietet das PC-Action-Sonderheft „Doom 3", das sich explizit dem Ego-Shooter von id Software widmet. Das Magazin inklusive prall gefüllter CD-ROM und Editor-Tutorial zum Preis von 5,50 Euro finden Sie seit dem 28. September am Kiosk. Zum selben Zeitpunkt für 6,99 Euro erhältlich: Das PC-Games-Tipps&Tricks-Sonderheft mit Hunderten von Tipps zu **GTA San Andreas**. Im Heftpreis enthalten: ein großformatiges Wendeposter.

SAM & MAX

Lizenz geht an Telltale



Steve Purcell, der Erfinder von **Sam & Max**, hat sich mit der Fanseite AdventureGamers.com über die Zukunft der beiden animalischen Comic-Detektive unterhalten. Aus dem Gespräch geht hervor, dass er die Lizenz an Telltale Games vergeben hat, einem Studio, das sich aus ehemaligen Lucas-Arts-Mitarbeitern zusammensetzt, die kürzlich das eigensinnige Adventure-Spiel **Bone** (siehe Bild) fertig stellten. Unter Purcells Aufsicht sollen bei Telltale zukünftig neue Episoden zu **Sam & Max** entstehen. Ein Nachfolger zum Original **Freelance Police** ist nicht in Planung.

The Suffering wird verfilmt

MTV Films und Midway gaben kürzlich bekannt, den blutigen Horror-Shooter auf die Leinwand zu bringen. Bislang steht aber noch nicht fest, wer die Rolle des markigen Protagonisten Torque übernimmt. Auch sind weder zur Story noch zum Drehbeginn bislang Details bekannt. Für das Projekt wurde unter anderem Stan Winston gewonnen, der für die Special Effects zahlreicher Blockbuster wie **Jurassic Park**, **Aliens** oder **Terminator** verantwortlich zeichnet.

Asheron's Call 2 am Ende – der Vorgänger bleibt online

Laut offizieller Erklärung schaltet der Entwickler Turbine Entertainment das Online-Rollenspiel **Asheron's Call 2** Ende dieses Jahres endgültig ab. Erst vor drei Monaten ist die Erweiterung **Legions** erschienen. Als Entschädigung bekommen Abonnenten des Spiels von Publisher Codemasters ein Exemplar des noch immer beliebten Vorgängers **Asheron's Call: Throne of Destiny** geschenkt. In dieser Version ist ein Bonuspack enthalten, durch das der Spieler bessere Startstatistiken und dadurch einen leichteren Einstieg hat. Um das Spiel zu erhalten, muss man lediglich seinen Kaufbeleg über **Asheron's Call 2** an Codemasters senden.

C&C-Macher entwickeln Echtzeit-Strategiespiel für Sega

Im Auftrag von Publisher Sega programmiert Petroglyph ein völlig neues Echtzeit-Strategiespiel. Der Hintergrund des noch namenlosen Titels soll ein modern-militärisches Sciencefiction-Szenario sein. Petroglyph setzt sich vorwiegend aus ehemaligen Mitarbeitern der Firma Westwood zusammen, welche unter anderem die erfolgreiche **Command & Conquer**-Reihe entwickelt hat. Aktuell arbeitet Petroglyph auch an dem Echtzeit-Strategiespiel **Star Wars: Empire at War** für Lucas Arts und Activision.

Red5: Ex-WoW-Macher mit neuem Entwicklerteam

Einige der für **World of Warcraft** verantwortlichen Entwickler haben sich unter einer neuen Flagge zusammengefunden: Die neu gegründeten Red5 Studios sind nach eigenen Angaben auf dem Weg, die besten Online-Rollenspiel-Entwickler zu werden. Um dieses Ziel zu erreichen, wolle man ein wenig von Standards abweichen und frischen Wind ins Genre bringen. Auf der vorläufigen Webseite (http://red5studios.com) gibt es noch keine Infos über das Erstlingswerk des Studios.

Metallica-Spiel eingestellt

Der amerikanische Metallica-Fanclub Metclub meldet in einem nur für Mitglieder zugänglichen Forum, dass Vivendi das 2003 angekündigte Action-Rennspiel **Metallica: Das Spiel** eingestellt hat. Angeblich sei der Titel laut Publisher nicht gut genug für eine Veröffentlichung gewesen. Obwohl Vivendi auf seiner Webseite keinerlei Hinweise mehr zu dem Spiel führt, steht eine offizielle Stellungnahme bislang noch aus.

Myst-Entwickler vor dem Aus

Cyan Worlds, Entwickler der Adventure-Reihe **Myst**, kämpft scheinbar mit finanziellen Problemen. Nach Angaben eines ehemaligen Mitarbeiters wurden bis zwei Ausnahmen alle Angestellten entlassen. Ob ein Verkaufserfolg des aktuellen Projekts **Myst 5: End of Ages** (Test auf Seite 126) das Studio retten kann?

Premiere

Wissen, was künftig gespielt wird: In der Rubrik „Premiere“ erwarten Sie erste Bilder und brandheiße Facts, frisch aus den Entwicklungsstudios!

Die Sims machen Geschäfte

(Maxis/Frühjahr 2006)

LEBENSSIMULATION | Wie aus dem Handbuch zu **Die Sims 2: Nightlife** auf Seite 13 zu entnehmen ist, soll im Frühjahr 2006 das dritte Add-on zur Lebenssimulation erscheinen. Es trägt den Titel **Die Sims machen Geschäfte** und ermöglicht die Eröffnung von Bars, Restaurants, Nachtklubs und anderer Betriebe. Damit die Läden reibungslos laufen, soll man Angestellte anheuern dürfen. Hinweis am Rande: Ist Ihnen die Zweideutigkeit des Titels aufgefallen?

Darkstar One

(Ascaron/1. Quartal 2006)

WELTRAUM-ACTION | Das Gütersloher Entwicklungsstudio Ascaron beschreibt **Darkstar One** als „Weltraum-Action mit Rollenspiel-Elementen“, doch eigentlich ist es eine Verneigung vor Klassikern wie **Elite** oder **Privateer**: Als Held Kayron Jarvis düsen Sie im Raumschiff Darkstar One durch den Weltraum, um den Mord am Vater aufzuklären. Während sich diese persönliche Geschichte entfaltet, werden Sie zusätzlich in die allgemeinen Ereignisse hineingezogen: Die Angriffe der Außerirdischen namens Thul häufen sich, schon bald ist der Frieden der föderalen Galaxie in Gefahr. 50 Minuten an Zwischensequenzen erzählen diese Story. Neben dramatischer Weltraum-Action (inklusive Missionen auf Planetenoberflächen) verspricht Ascaron auch einen dynamischen Wirtschaftskreislauf: Frachtschiffe sollen zwischen hunderten von Planeten Handel betreiben, der Spieler darf, sofern er denn will, mitmachen. Oder er schlüpft in die Rolle eines Freibeuters, der andere überfällt. Wahlweise schlagen Sie sich auch als Kopfgeldjäger auf die Seite der Guten, indem Sie gegen Piraten antreten. Von der verdienten Kohle lassen sich Ausrüstungsgegenstände erwerben, die Sie am Schiff montieren können. Bis zu 200 Upgrades sind verfügbar, darunter Raketen, Torpedos, Minen und Schildsysteme.

Darkstar One

Pro Train Perfect

(Blue Sky/Auran/27. Oktober 2005)

SIMULATION | Die Macher der beliebten **Pro Train**-Add-ons für Microsofts **Train Simulator** bringen Ende Oktober zum ersten Mal eine eigenständige Zugsimulation auf den Markt. **Pro Train Perfect** wurde gemeinsam mit Auran entwickelt und erinnert von der Menüstruktur und der Steuerung her frappierend an deren **Trainz**-Serie. Entweder Sie nehmen persönlich im Lokführersessel Platz und versuchen, den Fahrplan einzuhalten oder Sie managen aus der Vogelperspektive gleich mehrere Züge. Den Höhepunkt der Eisenbahnsimulation stellt die originalgetreu nachgebildete Verbindung Dresden-Nürnberg dar.

Football Manager 2006

(SI Games/30. November 2005)

WIRTSCHAFTSSIMULATION | Der **Football Manager 2005** stellte in England einen neuen Verkaufsrekord auf und ließ EA Sports britischer Ausgabe des **Fußball Manager 2005** (**Total Club Manager 2005**) keine Chance. Der neueste Teil will endlich auch hier zu Lande punkten, setzt dabei aber weiterhin auf seine angestaubte 2D-Engine (siehe Screenshot), die Spielzüge, Spielerverhalten und taktische Vorgaben allerdings exzellent darstellt. Beim Probespiel der Betaversion fielen uns zahlreiche Neuerungen auf. So gibt es nun Halbzeitansprachen, erweiterte Spielergespräche, neue Trainingsoptionen, noch mehr Originaldaten und Statistiken als beim **FM 06** sowie die Möglichkeit, eigene Managerverträge auszuhandeln.



Keepsake



Onimusha 3



Roter Sturm



Pro Train Perfect



Football Manager 2006

Daemon Vector



Ragnarok 2

Onimusha 3

(Capcom/Ende 2005)

ACTION-ADVENTURE | Capcom hat eine PC-Version von **Onimusha 3** angekündigt. Vor rund einem Jahr erschien der 3D-Prügler für die Playstation 2 und verursachte großes Aufsehen mit seinen cool choreographierten Kampfszenen. Der Spieler schlüpft abwechslend in die Rolle von zwei Samurai-Kämpfern, die sich im mittelalterlichen Japan und im modernen Paris gegen den Genma-Clan zur Wehr setzen. Laut Hersteller soll sich die PC-Fassung grafisch vom Original abheben und mehr Gegner gleichzeitig auf den Bildschirm bringen.

Keepsake

(Wicked Studios/November 2005)

ADVENTURE | Ein Fantasy-Adventure hat das in Montreal ansässige Entwicklerstudio Wicked in der Mache: Als junges Mädel namens Lydia wandern Sie in **Keepsake** durch eine mittelalterlich angehauchte Märchenwelt und suchen nach Ihrer besten Freundin. Hinweis auf den Verbleib der Verschollenen gibt ein acht Jahre altes Andenken, das Lydia in die Zauberschule der Dragonvale Academy führt.

Daemon Vector

(Frogster/November 2005)

ACTION | Mit zwei spielbaren Charakteren schnetzeln Sie sich in **Daemon Vector** durch Horden untoter Monster, denen eine seltsame Krankheit Leben in die Knochen gehaucht hat. Der Entwickler betont die Vielfalt an Waffen und Angriffsmöglichkeiten und verspricht ein actionreiches Spielerlebnis.

Ragnarok 2

(Gravity/2006)

ONLINE-ROLLENSPIEL | Der Nachfolger des in fernöstlichen Ländern beliebten Online-Rollenspiels **Ragnarok** nutzt die aktuellste Version der **Unreal**-Engine als Grafikmotor. Als Beweis haben die Entwickler einen Screenshot veröffentlicht, den Sie etwas weiter unten finden.

Savage 2: A Tortured Soul

(S2 Games/August 2006)

ONLINE-MIX | Vor zwei Jahren hatte ein kleines Entwickler-Team namens S2 Games eine innovative Idee. Im Online-Spiel **Savage** vermischten sich Elemente aus Echtzeit-Strategie, Action- und Rollenspiel-Genre: Erst waren Ressourcen zu gewinnen, dann konnten Krieger entstehen, die einzelne Spieler wie im Shooter in die Schlacht führten. Doch in der Praxis scheiterte das Konzept an der beinahe unmöglichen Koordination. Genau hier soll der Nachfolger alles besser machen: Es ist, ähnlich wie in **Battlefield 2**, ein Commander-Modus geplant, in dem ein Spieler das Geschehen im Überblick behält und die Ziele für andere Mitspieler setzt.

Roter Sturm

(Digital Reality/7. Oktober 2005)

ECHTZEIT-TAKTIK | Was mit **Afrika Korps vs. Desert Rats** angefangen hat, soll **Roter Sturm: Moscow to Berlin** zu Ende bringen. Der Nachfolger enthält drei Kampagnen mit 20 Missionen. Dazu gibt es neue Einheiten, Gebäude und Waffen, darunter Selbstfahrlafetten, Raketen und Nebelwerfer. Außerdem kündigen die Entwickler eine verbesserte KI an.

DTM Race Driver 3
(Codemasters/Februar 2006)

MOTORSPORT | Der dritte Teil der **DTM Race Driver**-Serie geht im Februar mit einem stark verbesserten Schadensmodell an den Start. Im Vergleich zum Vorgänger sollen laut Codemasters Beschädigungen bis zu 100 Mal detaillierter dargestellt werden. So zerspringt bei einem Unfall beispielsweise die Windschutzscheibe, Flügel und Spoiler brechen ab und die Karosserie verformt sich realistisch. Natürlich wirken sich Crashs auch direkt auf das Fahrverhalten aus. Ebenso verlieren heiß gelaufene Reifen an Grip oder das Kühlsystem versagt aufgrund zu hoher Drehzahlen. Die Folge: Ein Motorschaden kündigt sich durch starke Rauchentwicklung an. Ferner steht Ihnen pro Saison ein begrenztes Budget zur Verfügung mit dem Sie Tuning-Teile bekannter Hersteller kaufen können.

SWG: Trials of Obi-Wan
(Sony Online Entertainment/1. November 2005)

ONLINE-ROLLENSPIEL | Die dritte Erweiterung zum Online-Rollenspiel **Star Wars Galaxies** wird ausschließlich als Download-Version für 30 Dollar angeboten. Im Mittelpunkt von **Trials of Obi-Wan** steht der Vulkanplanet Mustafar, auf dem sich bekanntlich Obi-Wan und Anakin Skywalker in **Episode 3** duellierten. Dort hält Obi-Wan eine Reihe von Quests für Sie parat. Je nachdem wie Sie die Aufträge lösen, sollen Sie entweder zur dunklen oder hellen Seite der Macht gelangen. Wer das Add-on vorbestellt, darf bereits eine Woche früher, am 25. Oktober, nach Mustafar fliegen und erhält obendrein ein exklusives Transportschiff für acht Spieler als Bonus.

SWAT 4 Add-on
(Irrational Games Australia/Februar 2006)

TAKTIK-SHOOTER | Hobbypolizisten aufgepasst: Im Februar erscheint die erste Erweiterung zum Taktik-Shooter **SWAT 4**. Die neuen Missionen sind endlich mit einer Story verknüpft. So jagen Sie einen flüchtigen Verbrecher beispielsweise über mehrere Einsätze hinweg. Außerdem wurde das Waffenarsenal um Scharfschützengewehre und Granatwerfer erweitert und Leuchtstäbe bringen Licht ins Dunkel.

Gothic 3
(Piranha Bytes/„When it's done“)

ROLLENSPIEL | Das Essener Entwicklungsstudio Piranha Bytes hat neue Bilder zum sehnsüchtig erwarteten Rollenspiel **Gothic 3** veröffentlicht. Zwei davon finden Sie auf dieser Seite. Darauf zu sehen: Eine Gegend, in der Menschen unter der Herrschaft der Orks leben. Hier versucht der Spieler, einen Aufstand anzuzetteln. Das andere Bild zeigt eine Herde nashornartiger Kreaturen namens Hornrammer.

Pro Evolution Soccer 5
(Konami/31. Oktober 2005)

FUSSBALL-SIMULATION | Die erste Partie mit der Betaversion von **PES 5** war ein kleiner Schock, denn der neueste Teil von Konamis Referenz-Kick spielt sich völlig anders. Nach mehreren Partien wissen wir, wie: noch besser! Die butterweichen und ungemein realistischen Spieleranimationen wirken etwas träger und auch die noch authentischere Ballphysik erfordert einiges an Training. Hat man sich warm gespielt, bekommt man ein schwereres, aber sehr viel besseres Spielerlebnis geboten. Blöd: Klinsis Nationalmannschaft muss noch immer ohne Originaldaten auskommen.

Update

Bleiben Sie auf dem Laufenden: Der Titel unserer Rubrik „Update“ ist Programm – hier gibt es die neuesten Meldungen aus den Studios samt aktueller Bilder.



Gothic 3



Ultimate Spider-Man



City of Villains



DTM Race Driver 3



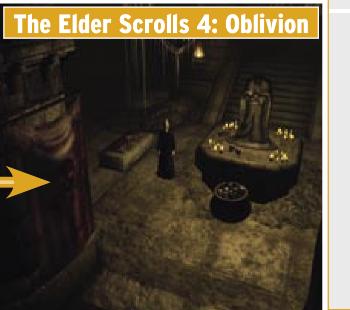
UFO: Aftershock

Prince of Persia: The Dark Prince



Pro Evolution Soccer 5





The Elder Scrolls 4: Oblivion

City of Villains
(NC Soft/31. Oktober 2005)

ONLINE-ROLLENSPIEL | Der Ergänzungstitel zu **City of Heroes** nähert sich der Fertigstellung. In **City of Villains** haben Sie zum ersten Mal die Möglichkeit, in die Rolle eines Superschurken zu schlüpfen. Als Mitglied der gefürchteten Arachnos entführen Sie Politiker, rauben Banken aus und machen feindlichen Gangs das Territorium in der Stadt Rogue Island streitig. Der Clou: Das neue Areal teilt sich Bezirke mit der Welt aus **City of Heroes**. Wenn Helden und Bösewichter aufeinandertreffen, kommt es zu PVP-Gefechten. Außerdem soll es möglich sein, Basen zu errichten, die wiederum andere Spieler angreifen können. Verläuft der Beta-Test problemlos, dann ist mit einer Veröffentlichung am 31. Oktober 2005 zu rechnen.

Ultimate Spider-Man
(Beenox/26. September 2005)

ACTION | Basierend auf den Marvel Comics, wagt der Netzschwinger einen weiteren Versuch auf dem Computer. Keine Angst, diesmal sind Konsolenfassungen und PC-Version identisch. **Ultimate Spider-Man** wird im stilsicheren Comic-Look unter Einsatz von Cell Shading präsentiert. Zusammen mit den coolen Sprüchen und witzigen Zwischensequenzen ein Leckerbissen für Comic-Fans. Erstmals spielen Sie auch Erzfeind Venom.

Prince of Persia: The Dark Prince
(Ubisoft Montreal/ Dezember 2005)

ACTION-ADVENTURE | Ubisoft hat weitere Details zum neuen **Prince of Persia** bekannt gegeben: Der Spieler muss in der Rolle des guten Prinzen verhindern, dass der dunkle Prinz in ihm zum Vorschein kommt. Verliert er doch die Kontrolle, steuert er fortan die böse Version seines Charakters. Dadurch ergibt sich ein anderes Spielgefühl: Statt zeitlich abgestimmte Attacken auszuführen, drückt man nur noch rasend schnell auf eine Taste, was so genannte Speedkills bewirkt.

UFO: Aftershock
(Altar Interactive/24.10.2005)

RUNDEN-STRATEGIE | Im Herbst geht die taktische Alien-Hatz weiter. Wir haben eine Preview-Fassung in die Hände bekommen und zahlreiche Eindrücke gewinnen können. Gut 50 Jahre nach den Ereignissen von **UFO: Aftermath** schicken wir eine kleine Menschengruppe auf die verwüstete Erdoberfläche. Auf einer drehbaren Weltkugelkarte knüpfen wir diplomatische Beziehungen zu Völkern wie den Cyborgs oder Psionikern, dürfen wie in den alten **UFO**- und **X-Com**-Teilen Basen aufbauen und Forschung betreiben. Unser Einsatzteam können wir trainieren und rollenspielähnlich aufrüsten. Auf Wunsch schicken wir es dann in die Einsatzgebiete, wo wir uns in pausierbaren, taktischen Echtzeit-Gefechten mit den Alien-Streitmächten messen. Gut gefallen haben uns die aufgeräumten Menüs und der Basisbau. Enttäuschend die Präsentation – die Grafik ist nicht mehr zeitgemäß.

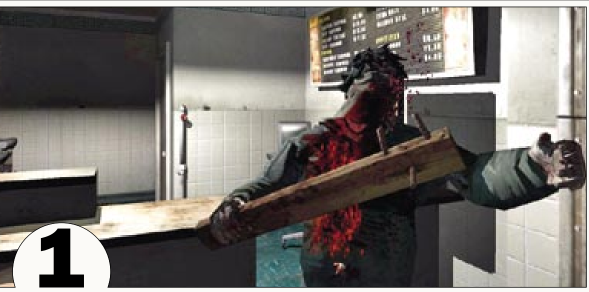
The Elder Scrolls 4: Oblivion
(Bethesda/25. November 2005)

ACTION-ROLLENSPIEL | Der vierte Teil der **Elder Scrolls**-Reihe bietet zwar keinen Mehrspielermodus, dafür liegt ein Level-Editor bei. Anhand der nebenstehenden Bilderserie zeigen wir Ihnen, wie eine neue Spielumgebung in drei Stufen entsteht: angefangen mit dem Drahtgittermodell über den Raum ohne Beleuchtung bis hin zum fertigen Level.

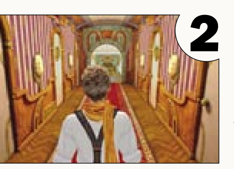
Jetzt abstimmen per SMS (siehe Seite 196) oder unter www.pcgames.de!

Most Wanted

Top 3 Verschiebungen



1 **Condemned** | Wenn im November die Xbox 360-Fassung des Grusel-Shooters erscheint, schauen PC-Spieler in die Röhre. Publisher Sega vertröstet auf das zweite Quartal 2006. Dafür kann man sich auf eine aufgewertete Version mit mehr alternativen Endsequenzen freuen.



2 **In 80 Tagen um die Welt** | Auch diesen Monat trifft es ein Adventure: dtp verschiebt den Release von **In 80 Tagen um die Welt** um einen Monat auf Ende Oktober. Einen genauen Termin wollte man nicht nennen, die zusätzliche Zeit werde jedoch fürs Feintuning genutzt.



3 **Crime Life: Gang Wars** | Der viel versprechende **GTA San Andreas**-Konkurrent hat einen neuen Veröffentlichungstermin erhalten: Bis November verweilen Sie noch in Rockstars Action-Adventure, dann erscheint Konamis neuestes Werk um Straßengangs, Geld und Macht.

Top Aufsteiger



The Elder Scrolls 4: Oblivion | Es ist ein Auf und Ab mit Bethesdas Rollenspiel: Vor zwei Monaten noch Top-Absteiger, schnellt **Oblivion** nun um 18 Plätze auf Rang 16 nach oben - kein Wunder angesichts der prachtvollen, erstmals veröffentlichten Screenshots der 10/05-Titelstory.

Top Absteiger



Vietcong 2 | Trotz Multiplayer-Demo und beklemmendem Häuserkampf ebbt die Begeisterung für Pterodons Ego-Shooter ab. 20 Plätze büßt **Vietcong 2** ein und kann sich gerade noch so in den Top 50 halten. Bleibt abzuwarten, ob die Veröffentlichung im Oktober einen Aufschwung bringt.

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Publisher	Entwickler	Termin	Letztes Preview in PCG
1	(1)	–	**Age of Empires 3**	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Ensemble Studios	4. November 2005	Vorschau ab Seite 34
2	(2)	–	**Gothic 3**	Rollenspiel	Jowood	Piranha Bytes	1. Quartal 2006	06/05
3	(3)	–	**F.E.A.R.**	Ego-Shooter	Vivendi	Monolith	18. Oktober 2005	Test ab Seite 82
4	(4)	–	**Need for Speed: Most Wanted**	Rennspiel	Electronic Arts	Electronic Arts	24. November 2005	Vorschau ab Seite 68
5	(5)	–	**Call of Duty 2**	Ego-Shooter	Activision	Infinity Ward	3. November 2005	Vorschau ab Seite 64
6	(6)	–	**S.T.A.L.K.E.R.**	Ego-Shooter	THQ	GSC Gameworld	2006	02/05
7	(9)	▲	**Half-Life 2: Aftermath**	Ego-Shooter	Electronic Arts	Valve Software	November 2005	06/05
8	(12)	▲	**Black & White 2**	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	Lionhead	7. Oktober 2005	Test ab Seite 94
9	(10)	▲	**Civilization 4**	Runden-Strategie	Take 2	Firaxis	Oktober 2005	Vorschau ab Seite 50
10	(7)	▼	**Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3**	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	Electronic Arts	1. Quartal 2006	-/-
11	(15)	▲	**HdR: Schlacht um Mittelerde 2**	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	Electronic Arts	Frühjahr 2006	10/05
12	(11)	▼	**Anno 1701**	Aufbau-Strategie	Sunflowers	Related Designs	4. Quartal 2006	06/04
13	(21)	▲	**Quake 4**	Ego-Shooter	Activision	Raven Software	Ende 2005	10/05
14	(16)	▲	**Mafia 2**	Action-Adventure	Take 2	Illusion Softworks	Nicht bekannt	-/-
15	(28)	▲	**X3: Reunion**	Wirtschaftssimulation	Deep Silver	Egosoft	Oktober 2005	10/05
16	(34)	▲	**The Elder Scrolls 4: Oblivion**	Rollenspiel	Take 2	Bethesda Softworks	25. November 2005	10/05
17	(13)	▼	**Spellforce 2**	Echtzeit-Strategie	Jowood	Phenomic	Frühjahr 2006	10/05
18	(25)	▲	**Unreal Tournament 2007**	Multiplayer-Shooter	Midway	Epic	2006	07/05
19	(26)	▲	**Hellgate: London**	Rollenspiel	Namco	Flagship Studios	2006	09/05
20	(20)	–	**Stargate SG-1**	Ego-Shooter	Nicht bekannt	Perception	Nicht bekannt	06/05
21	(27)	▲	**DTM Race Driver 3**	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	Februar 2006	-/-
22	(14)	▼	**World of Warcraft: The Burning Crusade**	Online-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	4. Quartal 2006	-/-
23	(18)	▼	**Hitman 4: Blood Money**	Action-Adventure	Eidos	IO Interactive	1. Quartal 2006	08/05
24	(23)	▼	**Fußball Manager 06**	Wirtschaftssimulation	Electronic Arts	EA Sports	6. Oktober 2005	Test ab Seite 130
25	(19)	▼	**Der Pate**	Action-Adventure	Electronic Arts	Electronic Arts	Januar 2006	04/05
26	(24)	▼	**FIFA 06**	Fußball-Simulation	Electronic Arts	EA Sports	29. September 2005	10/05
27	(30)	▲	**Fable: The Lost Chapters**	Rollenspiel	Microsoft	Lionhead	23. September 2005	Test ab Seite 122
28	(-)	NEU	**Star Wars: Battlefront 2**	Multiplayer-Shooter	Activision	Pandemic Studios	31. Oktober 2005	Vorschau ab Seite 58
29	(17)	▼	**Alan Wake**	Action-Adventure	Take 2	Remedy	2006	08/05
30	(37)	▲	**Star Wars: Empire at War**	Echtzeit-Strategie	Lucas Arts	Petroglyph	1. Quartal 2006	04/05
31	(22)	▼	**Starship Troopers**	Ego-Shooter	Empire Interactive	Strangelite	26. Oktober 2005	09/05
32	(35)	▲	**Die Gilde 2**	Wirtschaftssimulation	Jowood	4 Head Studios	2. Quartal 2006	-/-
33	(31)	▼	**The Movies**	Aufbau-Strategie	Activision	Lionhead	4. Quartal 2005	06/04
34	(36)	▲	**Knights of the Old Republic 3**	Rollenspiel	Nicht bekannt	Nicht bekannt	Nicht bekannt	-/-
35	(38)	▲	**Deus Ex 3**	Action-Adventure	Eidos	Nicht bekannt	2006	-/-
36	(44)	▲	**Heroes of Might and Magic 5**	Runden-Strategie	Ubisoft	Nival Interactive	1. Quartal 2006	08/05
37	(32)	▼	**Serious Sam 2**	Ego-Shooter	Take 2	Croteam	14. Oktober 2005	Test ab Seite 112
38	(-)	NEU	**Unreal 3**	Ego-Shooter	Nicht bekannt	Epic Games	Nicht bekannt	-/-
39	(47)	▲	**Blitzkrieg 2**	Echtzeit-Strategie	CDV	Nival Interactive	28. September 2005	Test ab Seite 102
40	(45)	▲	**Fallout 3**	Rollenspiel	Bethesda Softworks	Bethesda Softworks	Nicht bekannt	-/-
41	(33)	▼	**Pro Evolution Soccer 5**	Fußball-Simulation	Konami Europe	Konami	Oktober 2005	09/05
42	(42)	–	**Duke Nukem Forever**	Ego-Shooter	Take 2	3D Realms	„When it's done"	-/-
43	(43)	–	**Operation Flashpoint 2**	Taktik-Shooter	Codemasters	Bohemia Interactive	2. Quartal 2006	-/-
44	(-)	NEU	**Return to Castle Wolfenstein 2**	Ego-Shooter	Nicht bekannt	id Software	Nicht bekannt	-/-
45	(39)	▼	**Brothers in Arms: Earned in Blood**	Taktik-Shooter	Ubisoft	Gearbox Software	6. Oktober 2005	Vorschau auf Seite 66
46	(50)	▲	**Rome: Total War - Barbarian Invasion**	Runden-Strategie	Sega Europe	Creative Assembly	30. September 2005	Test ab Seite 110
47	(41)	▼	**Neverwinter Nights 2**	Rollenspiel	Atari	Obsidian Entertainment	2006	-/-
48	(-)	NEU	**GT Legends**	Rennspiel	10tacle	Simbin	6. Oktober 2005	Test ab Seite 132
49	(29)	▼	**Vietcong 2**	Ego-Shooter	Take 2	Pterodon	Oktober 2005	09/05
50	(46)	▼	**Prince of Persia 3**	Action-Adventure	Ubisoft	Ubisoft	4. Quartal 2005	10/05



Jetzt abstimmen per SMS (siehe Seite 196) oder unter www.pcgames.de!

Leserchartsheading

Chartbreaker des Monats



Dungeon Siege 2

Dank der rasanten Scharmützel und der motivierenden Charakter-Entwicklung entpuppt sich der Nachfolger des Bestsellers Dungeon Siege als wahres Suchtmittel. Die PC-Games-Leser honorieren den neuesten Streich von Spielemacher Chris Taylor – der Titel ist der höchste Neueinsteiger in den Singleplayer-Charts.

Top 10 Deutschland

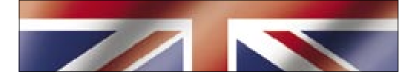
1. Dungeon Siege 2
2. Half-Life 2
3. Battlefield 2
4. Bet on Soldier
5. Guild Wars
6. Far Cry (dt.)
7. Die Siedler: Legenden
8. Die Sims 2
9. GTA San Andreas
10. Rollercoaster Tycoon 3

Quelle:



Was spielt man in ...

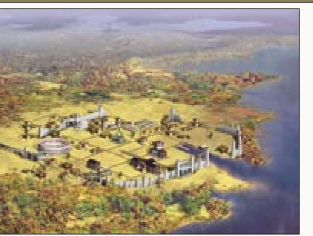
1. Die Sims 2: Nightlife
2. Medal of Honor: Pacific Assault
3. Battlefield 2
4. Guild Wars
5. World of Warcraft
6. Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre
7. Rome: Total War - Barbarian Invasion
8. Rome: Total War
9. Dungeon Siege 2
10. Dawn of War: Winter Assault



Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser (Einzelspieler)

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Wertung PC Games	Test in Ausgabe
1	(1)	–	Grand Theft Auto: San Andreas	Action-Adventure	93	08/05
2	(2)	–	Half-Life 2	Ego-Shooter	96	12/04
3	(3)	–	Gothic 2 + Add-on	Rollenspiel	90	10/03
4	(4)	–	Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	92	05/04
5	(14)	▲	Civilization 3	Runden-Strategie	85	04/02
6	(7)	▲	HdR: Schlacht um Mittelerde	Echtzeit-Strategie	93	01/05
7	(5)	▼	Need for Speed Underground 2	Rennspiel	89	01/05
8	(6)	▼	Doom 3	Ego-Shooter	90	10/04
9	(-)	NEU	Dungeon Siege 2	Action-Rollenspiel	86	10/05
10	(11)	▲	Die Sims 2	Aufbau-Strategie	90	10/04
11	(13)	▲	Age of Empires 2 + Add-on	Echtzeit-Strategie	85	11/99
12	(12)	–	Fußball Manager 2005	Wirtschaftssimulation	90	11/04
13	(16)	▲	Morrowind + Add-ons	Rollenspiel	91	07/02
14	(10)	▼	Sacred + Add-on	Rollenspiel	85	03/04
15	(-)	NEU	FIFA 2005	Fußball-Simulation	84	11/04
16	(15)	▼	Rome: Total War	Strategie-Mix	84	07/05
17	(8)	▼	Act of War	Echtzeit-Strategie	84	05/05
18	(19)	▲	Anno 1503 + Add-on	Aufbau-Strategie	89	02/03
19	(23)	▲	X2: Die Bedrohung	Wirtschaftssimulation	82	03/04
20	(17)	▼	Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	90	04/05
21	(20)	▼	Spellforce: The Order of Dawn	Echtzeit-Strategie	90	01/04
22	(9)	▼	Earth 2160	Echtzeit-Strategie	90	07/05
23	(18)	▼	Pro Evolution Soccer 4	Fußball-Simulation	90	01/05
24	(-)	NEU	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	85	11/04
25	(-)	NEU	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	93	11/00

Dauerbrenner des Monats



Civilization 3 | Kaum ein anderes Spiel hält sich so hartnäckig auf den Festplatten der Leser wie **Civilization 3**. Obendrein sorgt unsere Jubiläumsvollversion der letzten Ausgabe dafür, dass das Strategiespiel einen gewaltigen Sprung nach vorn auf den fünften Platz hinlegt.

Absteiger des Monats



Earth 2160 | Das Strategie-Schwergewicht **Earth 2160** lässt Federn. Nur zwei Monate nach dem Einstieg kann sich der Titel noch mit Mühe und Not in den Lesercharts halten. Ist womöglich die allgemeine Vorfreude auf **Age of Empires 3** schuld?

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser (Mehrspieler)

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Wertung PC Games	Test in Ausgabe
1	(1)	–	Counter-Strike Source	Multiplayer-Shooter	90	12/04
2	(2)	–	Battlefield 2	Multiplayer-Shooter	91	08/05
3	(3)	–	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	94	02/05
4	(4)	–	Diablo 2 + Add-on	Action-Rollenspiel	86	08/00
5	(5)	–	Call of Duty + Add-on	Ego-Shooter	86	12/03
6	(6)	–	Warcraft 3 + Add-on	Echtzeit-Strategie	92	08/02
7	(7)	–	C&C Generäle + Add-on	Echtzeit-Strategie	85	10/03
8	(8)	–	Unreal Tournament 2004 (dt.)	Multiplayer-Shooter	89	05/04
9	(9)	–	Battlefield 1942	Multiplayer-Shooter	87	11/02
10	(11)	▲	Half-Life 2: Deathmatch	Multiplayer-Shooter	-	-
11	(-)	NEU	Counter-Strike: Condition Zero	Multiplayer-Shooter	85	05/04
12	(16)	▲	Guild Wars	Online-Rollenspiel	90	07/05
13	(15)	▲	Battlefield Vietnam	Multiplayer-Shooter	88	05/04
14	(17)	▲	Starcraft + Add-on	Echtzeit-Strategie	90	06/98
15	(21)	▲	FIFA 2005	Fußball-Simulation	84	11/04
16	(22)	NEU	Star Wars Battlefront	Multiplayer-Shooter	81	12/04
17	(23)	▲	Unreal Tournament 2003 (dt.)	Multiplayer-Shooter	92	11/02
18	(18)	–	Doom 3	Ego-Shooter	90	10/04
19	(20)	▲	Medal of Honor: AA (dt.) + Add-on	Multiplayer-Shooter	86	02/02
20	(24)	▲	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	92	12/02
21	(-)	NEU	DTM Race Driver 2	Rennspiel	90	06/03
22	(-)	NEU	Splinter Cell 3: Chaos Theory	Taktik-Shooter	86	05/05
23	(-)	NEU	Jedi Knight 3: Jedi Academy	Ego-Shooter	88	10/03
24	(-)	NEU	Joint Operations	Multiplayer-Shooter	85	08/04
25	(25)	–	Pro Evolution Soccer 4	Fußball-Simulation	90	01/05



Auf die Platte, fertig, los!

Wunschspiel finden, anklicken, losspielen – Gamesload will legale Spieledownloads mit höherer Geschwindigkeit und einem neuen Bezahlkonzept salonfähig machen.

Aus dem Internet Spiele herunterladen, das klingt anrüchig – die Vorstellung von garstigen Raubkopierern, deren Spieledownload-Wut aus illegalen Quellen nur die Bandbreite ihrer DSL-Flatrate einschränkt, hat sich im allgemeinen Bewusstsein festgesetzt. Dabei gibt es schon seit mehreren Jahren Online-Dienste, über die man Spiele kaufen und ganz legal herunterladen kann. Das Problem: Große Anbieter wie Yahoo verwehren Nicht-Nordamerikanern den Zutritt; die meisten anderen disqualifizieren sich durch miese Downloadraten oder unattraktive Portfolios. Mit der geballten Marketing- und Verbindungskraft von Mutterfirma T-Online, einem einzigartigen Bezahlkonzept sowie einem schnell wachsenden Spieleangebot will Gamesload.de genau diesen Eindruck jetzt ändern – klicken, kaufen, downloaden soll sich als vollwertige Konkurrenz zu Media Markt und Co. etablieren.

Unterschiede und Vorteile

Der Praxistest attestiert Qualität: Nirgendwo laden Sie von Deutschland aus schneller und mit konstanterer Geschwindigkeit; das Sortiment ist ausgewogen und umfasst bereits nach wenigen Wochen Laufzeit eine konkurrenzfähige Menge hochklassiger Spiele. Kooperationen mit Ubisoft, Codemasters und Atari erweiterten das Angebot im September um **Myst 5: End of Ages, Everquest 2: Die Wüste der Flammen** sowie das innovative Adventure **Fahrenheit**.

Für Besitzer breitbandiger Internetverbindungen kombinieren legale Downloads die wesentlichen Vorzüge des klassischen Versand- und Einzelhandels. Man spart den Weg in die Stadt und wählt sein Wunschspiel stattdessen direkt auf einer der meist übersichtlich gestalteten Webseiten – und das Warten auf die Post entfällt! Zudem bieten fast alle Portale eine Testphase an, während der man jedes beliebige Spiel kostenlos prüfen darf – Kunden sind nicht länger von separaten Demoversionen abhängig.

Ubisofts Deutschland-Chefin Odile Limpach zeigt ein weiteres gewichtiges Argument für Gamesload auf: „Die Abrechnung über die Telefonrechnung", so Limpach, ermögliche dem Verbraucher, „bequem und ohne großen Aufwand" Spiele online zu kaufen – ein T-Com-Telefonanschluss vorausgesetzt. Bis auf das britische Metaboli (Bankeinzug/ Maestro) verlangen alle anderen Anbieter eine Kreditkarte.

Aber ...

Händler wird es freuen: Einige zentrale Nachteile vermag auch Gamesload nicht abzustellen. Es gibt Spiele, die bekommen Sie bei keinem Download-Dienst der Welt. **Sims 2, Battlefield 2, FIFA 2006** – überhaupt alle Top-Titel von EA bleiben Einzel- und Versandhändlern vorbehalten. In Umfragen äußern sich zudem viele Spieler skeptisch über den fehlenden „fühlbaren" Gegenwert – die meisten wünschen sich eine Verpackung, ein Handbuch sowie einen greifbaren Datenträger. Und: Wer nicht sowieso mit Flatrate surft, zahlt beim Download kräftig drauf. Dem Optimismus der Gamesload-Macher tut das keinen Abbruch: Über 1.000 Spieler registrierten sich laut Firmenangaben unmittelbar nach dem Start Ende August; die Zugriffszahlen hätten in den ersten Tagen im sechsstelligen Bereich gelegen. Portal-Leiter Peter Kerckhoff: „Wir sind sehr zufrieden. Jetzt gilt es, unser Angebot weiter in Breite und Tiefe auszubauen." (js)

Legale Download-Anbieter im Praxis-Vergleichstest

	Testsieger	2	3	4	5	6	7
	Gamesload www.gamesload.de	**Trygames** www.trygames.com	**Metaboli** www.metaboli.co.uk	**Game Now** www.gamenow.com.au	**Steam** www.steampowered.com	**AOL** Downloadspiele.aol.de	**Atari** www.atariondemand.com
Sprache	Deutsch	Englisch	Englisch	Englisch	Deutsch	Deutsch	Englisch
Spielangebot	Gut	Sehr gut	Mittel	Mittel	Wenige	Wenig Klasse	Wenig Klasse
Aktuellste Titel	The Bard's Tale, Driver 3	Empire Earth 2, Riddick	Act of War, Sacred Plus	Demon Stone, Prince of Persia 2	Half-Life 2, Counter-Strike Source	Riddick, Leisure Suit Larry: Magna cum Laude	Dead Man's Hand, Rollercoaster Tycoon 2 Add-on
Beste Titel	Prince of Persia 2, Thief 3	Empire Earth 2, Riddick	Sacred Plus, Prince of Persia 2	Gothic 2, Prince of Persia 2	Half-Life 2, Counter-Strike Source	Riddick, Deus Ex 1	Dead Man's Hand, RCT 2 Add-on
Übersicht und Aufbau der Seite	Gut	Schlecht; unübersichtliche Liste	Liste nur mäßig sortierbar	Gut	Knappe Liste der Spiele	Liste nur mäßig sortierbar	Aufgeräumt; sortierbare Liste
Spielbe-schreibungen	Ausführlich (Handbücher zum Download)	Zu knapp	Ausführlich (Handbücher zum Download)	Ausführlich, aber ohne Handbuch	Mangelhaft; Verweis auf Spiele-Webseiten	Ausführlich, aber ohne Handbuch	Etwas knapp
Download-Speed	Bis zu 450 kByte/s	Im Schnitt 70 kByte/s	Schwankend 60-450 kByte/s	Im Schnitt 40 kByte/s	Im Schnitt 140 kByte/s	Schwankend 30-280 kByte/s	Im Schnitt 100 kByte/s
Zahlmittel	Telefonrechnung (T-Com-Kunden), Kreditkarte	Kreditkarte	Kreditkarte, Bankeinzug	Kreditkarte	Kreditkarte	Kreditkarte	Kreditkarte
Kauf/Miete	Beides	Kauf	Miete	Miete	Kauf	Kauf	Miete
Probephase	1 Stunde vor Kauf	Kostenlose Trialversion	1 Woche für 1,50 Euro	10 Tage freier Zugriff	Nein	Zeitlich begrenzt	Nein
Mietzeiten	33-Spiele-Portfolio im Monatsabo für 10 Euro / Monat	-	Monatsabo für alle angebotenen Spiele: 17 Euro	Alle Spiele im jederzeit kündbaren Monatsabo: 20 Euro	-	-	Alle Spiele im Monatsabo für 15 Euro
Preisvergleich	Prince of Persia: 15 Euro (Amazon: 28 Euro); Bard's Tale: 45 Euro (Amazon: 45 Euro)	Empire Earth 2: 40 Euro (Amazon: 45 Euro); Riddick: 20 Euro (Amazon: 17 Euro)	Miete: 55 Spiele für 20 Euro im Monat; 38 Spiele für 10 Euro	Miete: 141 Spiele für 20 Euro im Monat	Half-Life 2: 45 Euro (Amazon: 25 Euro); CS Condition Zero: 15 Euro (Amazon: 12 Euro)	Riddick: 20 Euro (Amazon: 17 Euro); Deus Ex 1: 17 Euro (Amazon: 5 Euro)	Miete: 68 Spiele für 15 Euro im Monat
Besonderheiten	Software bei Miete benötigt; vereinzelt Abbrüche bei Zahlung über Kreditkarte	Vollversion fünf Mal reaktivierbar: jederzeit auch auf andere PCs runterzuladen	Angebot: 6 Monate (55 Spiele) im Voraus bezahlt für 90 statt 120 Euro	Separate Software zum Spielen der gemieteten Titel nötig	Software zum Kauf und Spielen nötig; noch auf Valve-Spiele beschränkt	Hauptsächlich Gelegen-heitsspiele; Anmeldung umständlich	Spielstart und Download über separate Software
Fazit	Schneller und zuverlässiger als die Mitbewerber; gutes Sortiment, wenn auch (noch) zu klein	Einfach, fair (Demos) und mit moderaten Preisen – allerdings langsam	Exklusive Titel wie Act of War und eine Alternative zur Kreditkarte zeichnen Metaboli aus	Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis; Speed und Mangel an aktuellen Titeln trüben den Eindruck	Viel zu wenige, noch dazu überteuerte Spiele – Half-Life 2 und ständige Updates sind die Trümpfe	Lohnt sich nur für Fans von kleinen Geschicklichkeits- und Arcade-Spielen; recht teuer	Kaum wirklich gute Spiele – nicht einmal aktuelle Atari-Hits wie Rollercoaster Tycoon 3

Download oder Einzel- und Versandhandel?

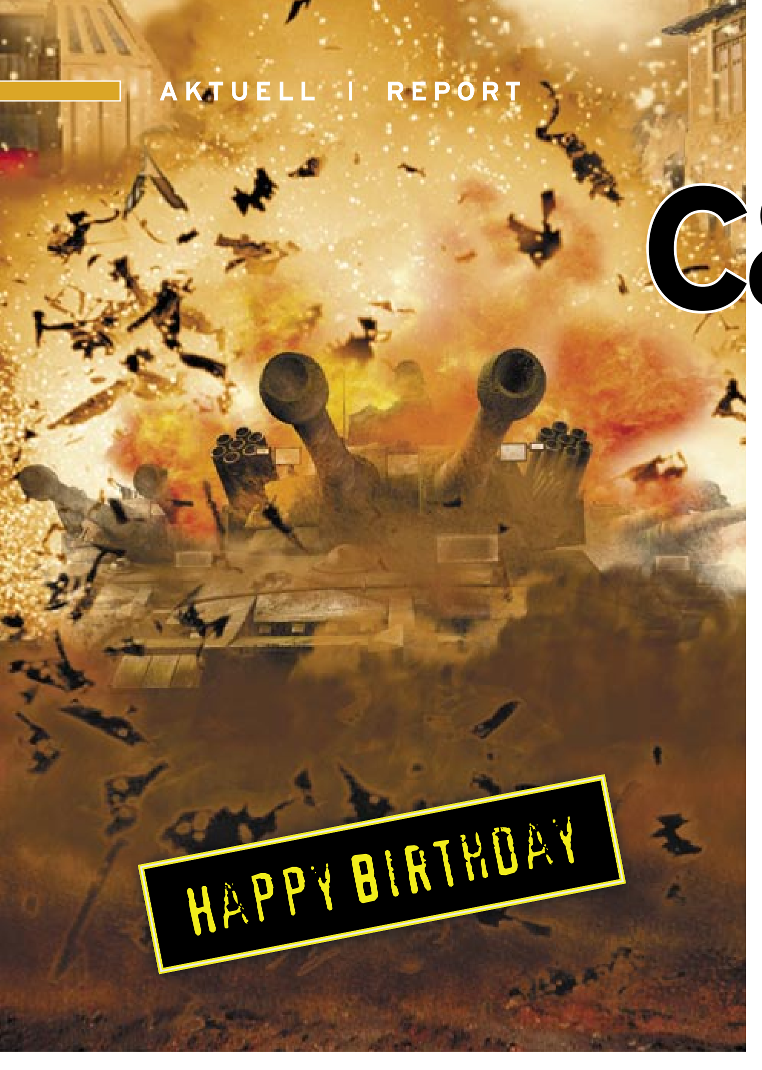
Die wichtigsten Vor- und Nachteile auf einen Blick: Einzelhandel, Versandhandel und Download-Kauf im direkten Vergleich.

Einzelhandel
+ Spiele unmittelbar nach Kauf spielbar
+ Beratung bei Fragen
+ Großes Sortiment aktueller Titel aller Hersteller
- Sie müssen aus dem Haus gehen
- Oft teurer als Versandhändler

Versandhandel
+ Unerreicht umfassendes Sortiment von Spielen
+ Bequem vom eigenen PC aus einkaufen
+ Preislich meist attraktiver als Einzelhandel
- Längere Wartezeit, bis Lieferung eintrifft
- Portokosten

Download-Kauf
+ Bequem vom eigenen PC aus einkaufen
+ Spiele unmittelbar nach Kauf spielbar
- Rechnet sich nur für Flatrate-Besitzer
- Keine Verpackung und kein Datenträger
- Vergleichsweise begrenzte Auswahl





C&C wird 10

Herzlichen Glückwunsch, **Command & Conquer**: Die einflussreichste Echtzeit-Strategieserie der Welt feiert ihr zehnjähriges Jubiläum.

Wir nehmen das „hölzerne" Jubiläum zum Anlass für einen Blick auf zehn kaum bekannte Fakten aus einer Dekade **Command & Conquer**.

1. Misserfolge mit C&C-Logo: Man glaubt es kaum, aber Westwoods Serie war nicht ausschließlich erfolgsverwöhnt. Ableger auf der Playstation sowie das Online-Spiel **Sole Survivor**, bei dem man nur eine einzige Einheit steuerte, setzten sich nicht durch.

2. Im Erscheinungsjahr technisch überholt: 1995, noch im Erscheinungsjahr von **Command & Conquer**, veröffentlichte Blizzard das Super-VGA-taugliche **Warcraft 2** – die Grafik von **Tiberiumkonflikt** war über Nacht veraltet.

3. Kaum verständliches Intro von Alarmstufe Rot: Einige schnelle Perspektivenwechsel und flimmernde Bilder eines Wissenschaftlers, dann ist der Bildschirm dunkel – was in der Introsequenz des deutschen **Alarmstufe Rot** passiert, ist kaum zu verstehen, weil man nicht erkennt, wen Albert Einstein da per Zeitmaschine entführt: Die Szene des jungen Hitler fehlt in der lokalisierten Fassung.

4. Von wegen Urvater: C&C machte Echtzeit-Strategiespiele zwar salonfähig, der erste Titel dieser Art war jedoch das ebenfalls von Westwood entwickelte **Dune 2**.

5. Kein Fantasieprodukt: Nikola Tesla (1856-1943) und die aus **C&C Alarmstufe Rot** bekannten Teslaspulen entspringen nicht der Kreativität eines Entwicklers: Sie sind real, auch wenn es sich bei der Spule nicht um ein tödliches Verteidigungsgebäude handelt, sondern um einen Transformator, mit dem der Physiker drahtlos Energie übertragen wollte.

6. Kanes biblische Wurzeln: Er scheint unsterblich und nie zu altern, er ist ein Tyrann und präsentiert sich als Erlöser. Seine meist unerwarteten Auftritte haben den Nod-Anführer unter **C&C**-Fans zur Legende werden lassen. Kein Spiel der Serie klärte, wer er ist und woher er kommt. Es gibt Hinweise auf religiöse Wurzeln: Ein in **C&C Renegade** entdeckter Sarg mit dem Schriftzug Abel lässt vermuten, dass es sich um die biblische Figur Kain handelt. Der Name Nod könnte sich vom „Land of Nod" ableiten, in das Gott Kain in der Bibel verbannt. Ein Seth gibt sich als rechte Hand Kanes aus – er heißt genau wie der zweite Bruder des biblischen Kain.

7. Wirre Reihenfolge: Spricht man in Amerika von **Command & Conquer 2**, ist **Tiberian Sun** gemeint, nicht wie in Deutschland **Alarmstufe Rot**. Letzteres erschien in den USA zwar ebenfalls nach **Tiberiumkonflikt**, wurde aber storybedingt als **„C&C 0"** behandelt.

8. Doppel-Platin für Tiberian Sun: Der erste Doppel-Platin-Award für 500.000 in Deutschland verkaufte Spiele ging an **Tiberian Sun**. Nach gigantischem Medienrummel wanderten schon am Erstverkaufstag über 80.000 Exemplare über hiesige Ladentheken.

9. Der Zeit voraus: Schon bei der Entwicklung von **Alarmstufe Rot** sinnierten die Entwickler über große Mehrspieler-Turniere und gefeierte Spieler-Stars – massentauglich wurde E-Sport jedoch erst Anfang dieses Jahrzehnts.

10. C&C lebt – Blick in die Zukunft: Ob das von Produzent Mark Skaggs Ende 2004 angekündigte **Alarmstufe Rot 3** auch nach dessen Ausscheiden von EA entwickelt wird, ist unklar. Offizieller Kommentar: **„C&C** war, ist und bleibt eine wichtige Marke." Aller Verschwiegenheit zum Trotz sind wir sicher: Ein Nachfolger, entweder zu **Alarmstufe Rot** oder der Tiberiumsaga, kommt! (js)

INTERVIEW MIT C&C-ERFINDER LOUIS CASTLE

„C&C mit Shooter-Elementen"


LOUIS CASTLE ist der Vater der Command & Conquer-Serie und arbeitet heute für EA.

PC Games: Wer ist deiner Meinung nach der wichtigste Charakter des C&C-Universums?

Castle: „Kane, ohne Zweifel. Der charismatische, aber wahnsinnige Führer und selbsternannte Heiland der unterdrückten Massen ist Dreh- und Angelpunkt der Geschichte."

PC Games: Welcher Titel ist, rückblickend auf acht **Command & Conquer**-Folgen, dein persönlicher Favorit?

Castle: „Ich liebe die abgefahrene Technik und das Sowjetthema in **Alarmstufe Rot**, genau wie die unglaublich realistischen, knackigen Soundeffekte und die mächtigen Schlachten. Auch die Hintergrundmusik wurde meiner Meinung nach von keinem anderen Spiel übertroffen."

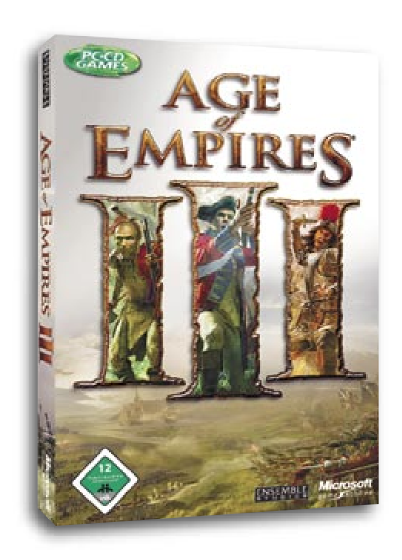
PC Games: Könntest du dir ein zweites Nicht-Strategiespiel in der C&C-Welt vorstellen, vielleicht ein neues **Renegade**?

Castle: „Ein **C&C**-Spiel mit stärkeren Shooter-Elementen könnte ich mir absolut vorstellen. Es müsste die Kernelemente von **Command & Conquer** aufgreifen, um in Spielern ähnliche Emotionen und ähnlichen Druck wie in den Strategiespielen zu wecken. Diese Gefühle sind, was man von jeder Art Kunst oder Unterhaltung mitnimmt – sie sind bei weitem wichtiger als die Handlungen, die sie auslösen."

PC GAMES Sneak Peek: Dabei sein!

Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Topspiel auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung. Für Ihre Mühe bedanken wir uns diesmal mit der Collector's-Edition von Age of Empires 3, die sich wie folgt zusammensetzt:

- Vollversion Age of Empires 3
- Age of Empires 3 Buch (210 Seiten)
- Making of DVD
- Soundtrack-CD



Wie kann ich mitmachen?

Am PC Games Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

www.pcgames.de

Age of Empires 3

Sechs Leser, ein Ziel: die Eroberung der Neuen Welt. Das Instrument? Die Preview-Version von Age of Empires 3.

Es ist Samstag, der Himmel ist blau und draußen sind es knapp 30 Grad. Eigentlich perfektes Wetter, um zu baden oder faul auf der Terrasse zu liegen. Stattdessen nehmen sechs PC-Games-Leser den weiten Weg nach Fürth auf sich, um fünf Stunden lang **Age of Empires 3** zu spielen – echte Fans eben. Nach der Begrüßung und einem kurzen Frühstück geht es sofort los.

Grafisch runderneuert

Das Menü von **Age of Empires 3** gibt einen ersten Ausblick auf das, was den Spieler erwartet: eine opulent in Szene gesetzte Hauptstadt aus der Kolonialzeit. Neben coolen Leuchteffekten spiegelt sich die Welt exakt im real wirkenden Wasser wider. Entzückt starrt Christian, 23 Jahre alter Mediendesigner, auf den Monitor. „Die Grafik ist echt hübsch!" Und nicht nur das, **Age of Empires 3** besitzt trotz brandneuer 3D-Engine die für die **AoE**-Serie typische Optik. Tierherden bevölkern die Spielwelt und Wildgänse überqueren im Formationsflug den Bildschirm. Dazu lässt sich die Kamera endlich stufenlos drehen, was bei den Vorgängern wegen der 2D-Pixel-Grafik nicht möglich war.

Man spricht Deutsch

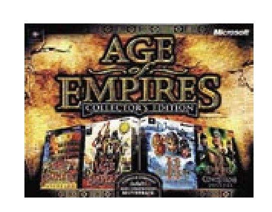
Die Klangwelt von **Age of Empires 3** trägt auch dazu bei, dass man sich gleich heimisch fühlt. Viele der aus den ersten beiden Teilen bekannten Soundsamples wurden eins zu eins übernommen. So ertönt bei der „Geburt" eines Siedlers der klassische **AoE**-Seufzer. Stefan (18, Schüler) gefällt die gute Synchronisation. Britische Siedler begrüßen ihn mit einem freundlichen „Yes, Sir?" Deutsche Arbeiter, zum Holzhacken abkommandiert, quittieren den Auftrag mit dem klar ausgesprochenen Wort „Holzfäller". Arne (23, Bankkaufmann) hat es die Musikuntermalung angetan: „Während der Aufbauphase ist leise ein Piano zu hören und wenn ich zum Angriff übergehe, wechselt die Musik zu einem orchestralen Donnerwetter!" Auch die Soundeffekte finden Zustimmung. Realistisch klingende Kanonenschüsse und zerberstenden Holzhäuser untermalen die Schlachtatmosphäre.

Lehrstunden

Bevor unsere sechs Strategen in die Kampagne einsteigen, sind erst die beiden Tutorials zu bewältigen. Teil 1 ist nach wenigen Minuten abgehakt. Schließlich sind hier nur die grundlegende Steuerung und der Basisbau näher erläutert – Standardkram für Aufbauprofis. Teil 2 ist schon interessanter. Die Spieler dürfen als Briten gegen KI-gesteuerte Spanier antreten und sich dabei auf der Karte ohne Einschränkung austoben. Dabei stehen bereits alle Ausbaustufen (darunter Entdeckerzeit, Kolonialzeit, Imperialismus), Technologien und auch die Heimatstadt zur Verfügung. Heimatstadt, was ist das? Gut informierte Leser wissen sofort, dass es sich hier um einen sicheren Hafen im alten Europa handelt, aus dem die Spieler Verstärkung und Nachschub erhalten können. Bezahlt wird mit Erfahrungspunkten, erarbeitet durch Kämpfe und Siedlungen. Alle sechs Tester sind sich einig: das Feature rockt! Arne stellt schnell fest, dass der Rohstoffnachschub die Entwicklung der Siedlung enorm beschleunigt. So springt er mit Leichtigkeit vom Zeitalter der Entdecker zur Kolonialzeit und anschließend in die Festungsepoche. Die Heimatstadt kann sogar noch ausgebaut werden. Durch erfolgreich bewältigte Missionen erhalten Sie Upgrade-Punkte, mit denen Sie zusätzliche Technologien oder Ressourcenlieferungen freischalten können. So gelangt Daniel (16, Schüler) an primitive Raketenwerfer. Die Heimatstadt könnte sich aber auch nachteilig auswirken. Der ebenfalls sechzehnjährige Schüler Max fragt zu Recht, ob dies bei Mehrspielerpartien nicht zu Unfairness führt. Was, wenn ein Spieler mit einer gut ausgebauten Stadt auf einen Anfänger trifft? Da sich der Entwickler zum Mehrspielerteil noch nicht äußert, bleibt diese Frage vorerst offen. In der zweiten Tutorialmission zeigt sich eine weitere Stärke von **Age of Empires 3**: Es gibt nicht nur einen Weg, um ein Spiel zu gewinnen. Während Christian erst einmal die Karte erkundet, Beziehungen zu Indianern knüpft und Han-

Age of Empires: Vier auf einen Streich

Sie haben tatsächlich alle Teile von Age of Empires inklusive Add-ons verpasst? Wissenslücke! Holen Sie das Verpasste mit der Collector's Edition nach!



Das Paket besteht aus dem ersten Teil **Age of Empires** mit Add-on **Rise of Rome** und dem zweiten Teil **Age of Kings** plus Add-on **The Conquerors**. Trotz hohem Wiederspielwert und anspruchsvollem Strategie- und Wirtschaftsteil brauchen Sie keinen Monster-PC. Ein Pentium II mit 64 MByte RAM und 2D-Grafikkarte reicht für flüssiges Spielen aus.

»Bin schnell wieder reingekommen.«



NAME: Christian Eichiner
ALTER: 23 Jahre
BERUF: Mediengestalter
LIEBLINGSSPIELE: Soldiers, Call of Duty

CHRISTIAN: „Ich werde das Spiel kaufen, weil es einen sehr interessanten historischen Zeitraum behandelt und die Grafik gelungen ist. Dazu halte ich das Heimatstadt-Feature für eine erstklassige Idee. Ansonsten ist **Age of Empires 3** so geworden, wie ich es erwartet habe."

»Der neue Genreprimus!«



NAME: Maximilian Krüger
ALTER: 16 Jahre
BERUF: Schüler
LIEBLINGSSPIELE: C&C Generäle, Battlefield 2

MAX: „Trotz der etwas merkwürdigen Hintergrundgeschichte, gehört **Age of Empires 3** für mich zu den Pflichtspielen in diesem Jahr. Es gibt im Moment einfach kein anderes Spiel, das eine bessere Kombination aus Wirtschafts- und Militärstrategie bietet."

LESERURTEIL

Das sagen PC-Games-Leser über: Age of Empires 3

PC Games will's wissen: An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.


Erwartungen übertroffen


Erwartungen erfüllt

Erwartungen nicht erfüllt



Wirtschaftsteil



Leser: Auch wenn ein paar Kleinigkeiten wie der Abbau von Ressourcen abgespeckt wurden, bietet **Age of Empires 3** ein durchdachtes, aber nicht zu komplexes Wirtschaftssystem. Vor allem das Heimatstadt-Feature ist bei den Testern sehr gut angekommen.

PC Games: Dass Arbeiter Ressourcen nicht mehr abliefern müssen, wurde zugunsten des Spielflusses abgeschafft.

Kampfsystem



Leser: Epische Schlachten sind seit dem ersten Teil ein Markenzeichen der **Age of Empires**-Serie. Und dieser Tradition sind die Entwickler mit dem dritten Teil treu geblieben. Feldschlachten und Belagerungen gehören weiterhin zu den Stärken.

PC Games: Trotz rechenintensiver 3D-Grafik tummeln sich hunderte Einheiten, wilde Tiere und von der KI gesteuerte Figuren auf den Spielkarten. Eine sehr gute Leistung!

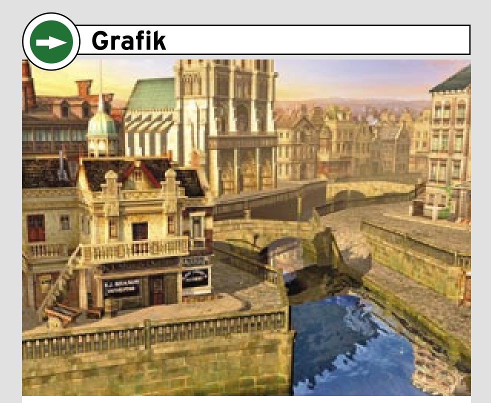
Spielkarten



Leser: Die schiere Größe bietet ausgezeichneten strategischen Spielraum und die Liebe zum grafischen Detail schmeichelt dem Auge. Einzig ein ausgefeiltes Wettersystem mit Stürmen und Blizzards fehlt noch.

PC Games: Eine Spielphysik mit realistischen Wetterbedingungen – da stoßen die meisten PCs an ihre Grenzen! Die Ensemble Studios verzichteten zugunsten der Spielbarkeit darauf.

Grafik



Leser: Die vielen vorab veröffentlichten Bilder zeigen fantastische Grafiken, die Realität sieht jedoch etwas nüchterner aus. Die Grafikqualität der bislang veröffentlichten Screenshots ist deutlich besser als bei unserer Preview-Version.

PC Games: Die Preview-Version hat genau wie die offizielle Demo (auf CD/DVD, siehe dazu auch Seite 44) Probleme mit Ati-Grafikkarten, welche in unseren Leser-PCs eingesetzt werden.

Einheiten



Leser: Vom Schwertkämpfer bis zum Raketenwerfer, **Age of Empires 3** bietet eine ganze Palette an neuen und alten Einheiten. Die Helden kochen jedoch auf Sparflamme. Spezialattacken oder besonders hohe Angriffs- und Verteidigungswerte sind nicht im Angebot.

PC Games: **Age of Empires 3** soll im Gegensatz zu **Age of Mythology** ein realistisches Umfeld bieten und da sind Superhelden fehl am Platz.

Hintergrundgeschichte



Leser: Im Gegensatz zu **Age of Empires 1** und **2** ist die **Age of Empires 3**-Geschichte eher fiktiv statt historisch. Die Charaktere sind jedoch nicht so ausgefeilt, wie man es von **Age of Mythology** oder **Warcraft 3** kennt.

PC Games: Da die Storyline von **Age of Mythology** gut angekommen ist, hat man sich bei **Age of Empires 3** für einen Mittelweg zwischen den klassischen **Age**-Spielen und **AoM** entschieden.

delsrouten erschließt, setzt Arne lieber voll aufs Militär. Sobald die Siedlung der feindlichen Spanier gefunden ist, werden in deren Nähe Außenposten errichtet. Kurz darauf steht schon eine beachtliche Zahl Musketiere und Lanzenträger parat und attackiert das Haupthaus des Gegners. „Sonst gehe ich bei Strategiespielen eher behutsam vor. Aber die kurze Einspielzeit hat mir gezeigt, dass eine aggressive Vorgehensweise bei **Age of Empires 3** schneller zum Ziel führt." Beim Angriff fällt auf: Nahkämpfer mit Schwert und Lanze stechen auf Gebäude nicht mehr ein, um diese zu zerstören. Stattdessen werden gleich Brandsätze geworfen. Cool!

Die Kampagne startet

Die erste Kampagne spiegelt den Übergang von der Zeit der Könige zur Moderne perfekt wider. Unsere Leser treten in den Farben des maltesischen Ritterordens gegen das Osmanische Reich an. Der kleine aber feine Unterschied: die Osmanen haben Musketen und Kanonen, die ritterlichen Ordensleute Schwerter und Armbrüste. Daniel macht sich gleich an die Sisyphusarbeit: Obwohl die Gegner in Wellen gegen die Festungsmauer branden, baut er immer neue Einheiten. Als die Übermacht zu groß ist, bricht die Verteidigung zusammen. Wie lässt sich das Szenario nur gewinnen? Ein Blick in die Missionsziele zeigt, dass neben der Festungsverteidigung noch Schätze aus der Umgebung vor den Angreifern zu retten sind. Allerdings können dies nur spezielle Helden und keine normalen Soldaten erledigen. So einen Knaben finden Sie aber erst mal im Gewusel des Schlachtgetümmels! Endlich hat ihn Daniel ausgemacht: „Hier fehlt noch ein besser erkennbares Icon, mit dem man den Helden sofort auswählen kann. Das spart Zeit." Kurz darauf sind alle Schätze gehoben, ein Leuchtfeuer signalisiert, dass Verstärkung nötig ist. Gerade als der Feind zur letzten Attacke bläst, trifft verbündete Kavallerie ein und wendet das Blatt doch noch – Sieg! Eine schön geskriptete Mission, aber etwas vorhersehbar, lautet die einhellige Meinung. Trotzdem, die schnell aufeinander folgenden Aktionen sorgen für prächtige Unterhaltung.

Erfundene Geschichte

Nachdem der maltesische Ritterorden vor den osmanischen Angreifern gerettet ist, entfaltet sich die Hintergrundgeschichte. Nicht hinter den Rittern waren die Orientalen auf der Spur, ein Relikt war ihr Ziel. Laut Sage soll dieses Relikt zu einem Jungbrunnen führen, der ewiges Leben verspricht. Und der liegt wo? Natürlich in der Neuen Welt. Der christliche Orden kann nicht hinnehmen, dass dem Islam dieses Geheimnis in die Hände fällt und macht sich per Schiff auf den Weg über den Atlantik. Aber die Osmanen sind bereits

»Klasse Grafik und Steuerung!«



NAME: Stefan Schattner
ALTER: 18 Jahre
BERUF: Schüler
LIEBLINGSSPIELE: AoE-Serie, Stronghold

STEFAN: „Da ich ein grosser Fan der **Age of Empires**-Serie bin, kaufe ich mir den dritten Teil auf jeden Fall! Die Grafik ist, verglichen mit dem Vorgänger, ein Quantensprung. Das Heimatstadt-Feature hat mir auch extrem gut gefallen."



LECKERBISSEN Sobald Wasser im Spiel ist, lässt die 3D-Engine von Age of Empires 3 die Muskeln spielen. Selten gab es so schöne Reflexionen.

ERKLÄRUNGSBEDARF Zwischen den Kampagnenmissionen rüsten Sie Ihre Heimatstadt auf. PC-Games-Redakteur Stefan Weiss erklärt, welche Upgrades sich lohnen.

»AoE 3 hat mich positiv überrascht«



NAME: Daniel Bub
ALTER: 16 Jahre
BERUF: Schüler
GESPIELT: Counter-Strike: Source, Battlefield 2, Age of Empires 2

DANIEL: „Ich halte das Spiel für sehr gelungen und für mich steht fest, dass ich es kaufe. Besonders auf LAN-Parties wird es eine Menge Spass machen. Auch der Einzelspieler-Modus gefällt mir. Für jeden Strategie-Fan ist das neue **Age of Empires 3** ein Pflichtkauf!"

»Gutes Spiel!«



NAME: Arne Aßmann
ALTER: 23 Jahre
BERUF: Bankkaufmann
LIEBLINGSSPIELE: Civ-Serie, Warcraft 3

ARNE: „Das System mit den Erfahrungspunkten und der Heimatstadt ist für mich der Glanzpunkt des Spiels. Die Grafik ist auf den Ati-Chips der PCG-Testsysteme ebenfalls toll, aber leider nicht ganz so schön wie auf den veröffentlichten Screenshots. Die Story hätte auch etwas stimmiger ausfallen können."

»Schön, aber teilweise kompliziert.«



NAME: Christian Papkalla
ALTER: 35 Jahre
BERUF: Beamter
LIEBLINGSSPIELE: Half-Life 2, Dawn of War

CHRISTIAN: „Ich bin kein Fan von komplexen Wirtschaftskreisläufen und freue mich daher über die entschlackten Funktionen. Allerdings macht mich die Heimatstadt etwas ratlos. Dort kann man viel aufrüsten und so genannte „Decks" für Versorgungslieferungen anlegen. Im Tutorial ist das aber nicht erklärt. Kaufen werde ich mir das Spiel aber auf jeden Fall."

unterwegs und kampfbereit. An dieser Stelle scheiden sich die Geister: Während Max und der zweite Christian (35, Beamter) die Hintergrundgeschichte für wirr halten und sie als historisch unglaubwürdig kritisieren – Türken kämpfen mit Indianern, Spaniern und Maltesern in der Neuen Welt –, halten Daniel und der andere Christian die Storyline und die daraus resultierenden Ortswechsel für spannend. Arne und Stefan stören weniger die geschichtlichen Ungenauigkeiten als die fehlende Identifikation mit den Hauptcharakteren. Bei **Warcraft 3** oder **Age of Kings** sei dies besser gelungen.

Pfadfinder, Helden und KI

Wie schlau stellt sich die KI an? Die Wegfindung klappt in den meisten Fällen reibungslos. Erfolgt eine Zusammenlegung von Einheiten verschiedenen Typs, decken die besser gepanzerten Krieger die anfälligen Fernkämpfer. „Manchmal teilen sich Truppen auf dem Weg von A nach B jedoch auf, sodass kleine Gruppen mitten durch Feindbasen laufen und dabei zusammengeschossen werden", bemängelt Stefan. Dazu richtet sich die Geschwindigkeit der Kampfgruppen nach dem langsamsten Glied. Das fällt besonders dann auf, wenn Kanonen und Kavallerie zusammengewürfelt sind. Mit der Disziplin will es in der Truppe auch nicht so recht klappen. Daniels Kampfeinheiten sind standardmäßig so eingestellt, dass sie jeden Gegner angreifen, der in Reichweite kommt. Erst nachdem das „Advanced Formation UI" in den Spieloptionen aktiviert ist, kann die Verhaltensweise auf defensiv umgestellt werden. Diese Schaltfläche fehlt jedoch (noch) bei den Helden. Diese halten zudem nicht viel aus und machen wenig Schaden, da sind sich alle sechs Tester einig. „Zudem kann man die Helden eh nicht völlig töten. Die stehen ja ohne Ressourcenverlust nach kurzer Zeit von allein wieder auf", meint Stefan etwas enttäuscht. „Wenn sie wenigstens Spezialattacken hätten!", werfen Daniel und Max ein. Konservative **Age of Empire**-Fans freut es, da Helden bei **Age of Empires 3** keine so große Rolle spielen wie ihre Kollegen in **Age of Mythology** oder **Warcraft 3**. Trotz kleiner Fehler und Ungereimtheiten herrscht unter unserem Gäste-Sechserpack Einigkeit: **Age of Empires 3** ist ein würdiger Nachfolger und gehört zu den Pflichtkäufen in diesem Jahr. (oh)

GREG STREET IM KREUZVERHÖR

„Wir wollten keine 08/15-Kampagne mit Hernan Cortez."

PC Games: Warum habt ihr euch für eine so unkonventionelle Hintergrundgeschichte mit Maltesern, Osmanen und Geheimbund entschieden?
Street: „Wir haben von den Spielern eine Menge positives Feedback zur fiktiven Geschichte von **Age of Mythology** bekommen. Außerdem hat unser Team wenig Lust gehabt, eine 08/15-Kampagne mit Hernan Cortez oder George Washington zu entwerfen. Diese Themen sind ausgelutscht und die Handlung spielt meist an ein und denselben Orten mit den immer gleichen Völkern. Wir wollten aber unsere eigenen Charaktere entwickeln und ein paar unvorhergesehene Wendungen in die Geschichte einbauen, was fast unmöglich ist, wenn man nur die historischen Begebenheiten nachspielt."
PC Games: Siedler tragen keine Ressourcen mehr zu Stadtzentren oder Depots. Warum?
Street: „Bei Titeln wie **Age of Empires 3** gibt es für den Spieler eine Menge zu tun. Die Karte ist zu klären, Schätze müssen gehoben und Lieferungen aus der Heimatstadt geordert werden. Wir glauben, dass die zusätzliche Arbeit, also Depots zu bauen und Arbeiterstraßen zu organisieren, den Bogen etwas überspannen würde. Daher finden wir es wichtig, den Wirtschaftskreislauf zu entschlacken, statt einem bereits komplexen Spiel nur mit weiteren Features vollzustopfen."
PC Games: Aktuell können Einheiten zwar auf größeren Schiffen wie Galeonen produziert werden, allerdings müssen die Schiffe dafür an der Küste liegen. Könnte man die Einheitenproduktion nicht auch auf hoher See ermöglichen?
Street: „Wir haben das bereits ausprobiert, aber es hat dem Angreifer einen zu großen Vorteil verschafft. So müssen die Schiffe wenigstens in Küstennähe sein und der Verteidiger kann die gegnerische Marine mit seinen Landeinheiten angreifen."
PC Games: Derzeit sind auf Schiffen und Kanus noch keine Besatzungen zu sehen. Stehen in der finalen Version kleine Figuren auf Deck?
Street: „Die Schiffe bestehen bereits aus extrem vielen Polygonen. Wenn wir noch Figuren hinzufügen würden, müssten wir aus Leistungsgründen die verfügbare Zahl an Schiffen stark reduzieren."
PC Games: Im Moment können Wälle und Türme nicht von Verteidigern bemannt werden. Fügt ihr das Feature noch hinzu?
Street: „Nein. Technisch gesehen hätten wir das tun können. Aber es hätte auch einige Designprobleme mit sich gebracht, die nicht so einfach zu lösen sind. Wie bekommt man die Typen auf die Wälle? Und können sie sich entlang der Mauer bewegen? Wenn ja, was passiert, wenn man einen Teil des Walls zerstört?"
PC Games: Der Mehrspielerteil ist in der Preview-Version nicht aktiviert. Was erwartet die Spieler?
Street: „Wir arbeiten noch hart am Mehrspielerteil von **Age of Empires 3** und haben dazu noch keine Details veröffentlicht."



GREG STREET Game Designer bei den Ensemble Studios







Age of Empires 3

Vorsicht: Spoiler

Die erste Kampagne der uns vorliegenden Vorabversion ist bereits komplett spielbar. Wir sagen Ihnen, was Sie in den einzelnen Missionen erwartet.

Erwischt! Wenn Sie diese Zeilen weiterlesen, war Ihre Neugier also doch größer als unsere Spoiler-Warnung auf dem Titelblatt. Wir verraten Ihnen in knappen Worten, wo jede Mission des ersten Aktes spielt und welche Missionsziele Sie knacken sollen, um die Kampagne erfolgreich zu lösen.

Aufbruch zur Neuen Welt

Mission 1: Breakout

Ort: Malta - St. Johns Festung

Missionsziele:

1. Verteidigen Sie eine Kreuzritterburg gegen den Ansturm der Ottomanen.

2. Sammeln Sie mit Held Morgan Black Schätze ein, um mehr Rohstoffe zu erhalten.

3. Entzünden Sie Leuchtfeuer, um damit Kavallerie-Verstärkung zu rufen.

4. Verteidigen Sie die Arbeiter, die an den Leuchtfeuern arbeiten.

5. Schlagen Sie mithilfe der Kavallerie die Ottomanen zurück.

Mission 2: Into the Caves

Ort: Malta - Die Höhlen

Missionsziele:

1. Wehren Sie einen Angriff der Ottomanen ab und errichten Sie eine Basis.

2. Stellen Sie einen Armeetrupp zusammen, um damit die verbliebenen Ottomanen von der Karte zu jagen.

3. Erkunden Sie ein Höhlensystem der Türken, um dort Waffenlager auszuheben und einem Geheimkult auf die Spur zu kommen.

Mission 3: Pirates!

Ort: Karibik

Missionsziele:

1. Nach einem Piratenüberfall landet Morgan mit wenigen Einheiten auf einer Karibikinsel und soll dort eine Basis etablieren.

2. Sobald der Seeweg verfügbar ist, sollen Sie Navigationspläne erbeuten, die auf den Inseln verteilt sind. Zur Unterstützung treffen regelmäßig Schiffe aus Malta ein, mit denen Sie den Piraten Paroli bieten.

3. Gründen Sie eine zweite Stadt, um das unbekannte Sekundärziel zu erfüllen.

4. Nach einer heftigen Seeschlacht wird schließlich die Pirateninsel erobert.

Mission 4: The Ottoman Fort

Ort: Yucatan

Missionsziele:

1. Errichten Sie eine Basis, um Zugriff auf Nachschub aus der Heimatstadt zu erhalten.

2. Erstmals können Handelsposten bei den Eingeborenen aufgebaut werden, um an Einheiten und Technologien der Maya zu gelangen.

3. Nachdem Sie mit mindestens zwei Indianerlagern Handel treiben, gilt es, die Türken aufzustöbern und deren Festung zu zerstören.

4. Als geheimes Sekundärziel sind die türkischen Fischereihäfen an der Küste auszuschalten.

Mission 5: The Aztec Gold

Ort: Yucatan

Missionsziele:

1. Mit einem Stoßtrupp an der Hand zieht Held Black durch den Dschungel von Yucatan, um gefangene Azteken zu befreien. Zum Dank schließen diese sich Ihrer Truppe an.

2. Sie errichten einen Handelsposten in der Aztekenstadt und schützen danach die aztekischen Tempel vor Angriffen. Schlüsselgebäude sind dabei die Verteidigungstürme (Grenzposten) für die Abwehr, die Sie rund um die Tempelanlagen anlegen. Mit Artilleriegeschützen gehen Sie zum Angriff über und lassen die Gegner gar nicht erst zu Ihrer Basis kommen.

Mission 6: A Pirate's Help

Ort: Kuba - Havanna

1. Nach einem schweren Sturmunglück ist Morgan gezwungen, mit Piratin Lizzie zusammenzuarbeiten. Zunächst gilt es, die Siedler vor Übergriffen der Einheimischen zu schützen.

2. Sichern Sie die Stadt durch den Aufbau einer eigenen Basis und errichten Sie einen Handelsposten bei den Einheimischen.

3. Bergen Sie gestohlenes Gold mithilfe Ihrer Siedler.

4. Lizzies indianischer Freund soll zu seiner Familie gebracht werden. Holen Sie das gestohlene Kanu zurück und fahren Sie den jungen Krieger zur Insel. Dort erfahren Sie, dass ein indianisches Artefakt gestohlen wurde, das Sie natürlich zurückbringen. Jetzt kämpfen die Indianer auf Ihrer Seite.

5. Im Südzipfel der Karte hält sich eine versprengte Kuhherde auf. Führen Sie die Tiere sicher zurück, um ein weiteres Sekundärziel zu erfüllen.

Mission 7: Spanish Treasure Fleet

Ort: Florida

Missionsziele:

1. Landen Sie an der nahe gelegenen Küste, bevor die feindliche Flotte Ihre Schiffe versenkt.

2. Sechs spanische Schiffe sind zu erobern, nur dadurch bekommen Sie genügend Gold in Ihre Kasse.

3. Zerstören Sie die Gefängnisse – die Inhaftierten schließen sich Morgans Truppe an und verraten außerdem, wo sich weitere Schiffe der Spanier befinden. In dieser Mission setzen Sie am besten konsequent auf Artillerie, um die starken Spanier in Schach zu halten.

4. Als Nebenziel gilt es, den spanischen Anführer Delguado aus dem Verkehr zu ziehen, der sich auf einem seiner dicken Kriegsschiffe versteckt.

Mission 8: The Fountain of Youth?

Ort: Florida

Missionsziele:

1. Oberstes Ziel ist die Zerstörung des Jungbrunnens, der natürlich nicht so leicht zu knacken ist. Sie erobern dafür eine Küstenbatterie. Außerdem verfügen Sie über die Feuerschiffe der Piraten, mit denen Sie gegnerische Pötte im Schnellgang vesenken.

2. Gleichzeitig zerschlagen Sie die Siedlung des mystischen Zirkelkultes.

3. Errichten Sie einen Handelsposten bei den Eingeborenen, um zusätzliche Kräfte zu erhalten.

4. Sie kämpfen in dieser Mission an mehreren Fronten gleichzeitig - ein wirklich krönender Abschluss der Kampagne. (sw)



MASSENKEILEREI Groß inszenierte Gefechte gehören zu den Stärken von Age of Empires 3, allerdings ist bei 200 Einheiten Schluss.



DICKE BERTA Mit einer solchen Küstenbatterie verteidigen Sie im Finale des ersten Aktes Ihr idyllisches Eiland gegen anrückende Schiffe.



KAMERA AB, TON LÄUFT Age of Empires glänzt mit vielen Skripterereignissen, mit denen die Hintergrundgeschichte anhand der Spielgrafik erzählt wird.

Age of Empires 3 Demoguide

Auf CD und DVD: Spielen Sie schon jetzt den kommenden Echtzeit-Strategie-Hit an. Hier erfahren Sie, welche Besonderheiten in der Demo versteckt sind.

Ensemble Studios spendiert Ihnen bereits jetzt – viele Wochen vor der Veröffentlichung – die extra-dicke Demo mit zwei komplett spielbaren Missionen aus dem dritten Akt von **Age of Empires 3**. Ihre Anführerin ist Amelia Black, eine Nachfahrin des Kreuzritter-Helden Morgan Black aus dem ersten Akt. Die Westernlady ist damit beauftragt, den Eisenbahnbau im Westen voranzutreiben. Dabei muss sich die Heldin gegen Banditen und mexikanische Truppen durchsetzen, Bündnisse mit Indianern eingehen und zum Schluss helfen, ein amerikanisches Fort gegen mexikanische Belagerer zu verteidigen. Zwischen den beiden Missionen dürfen Sie Ihre Heimatstadt aufwerten und das neue Karten-Nachschub-System auf Herz und Nieren prüfen. Wer sich richtig viel Zeit lässt, darf innerhalb der beiden Missionen bis ins Imperiale Zeitalter hineinspielen. Doch damit nicht genug – außerdem enthalten: Zwei Skirmish-Karten (Texas und New England), auf denen Sie entweder als Spanier oder Brite gegen einen Compu-tergegner antreten oder sich im Sandkastenmodus mit allen Einheiten und Gebäuden in Ruhe vertraut machen.

Erfahrene Heimatstadt

Je länger Sie die erste Demo-Mission spielen, desto höher steigt der Level Ihrer Heimatstadt. Dabei fließen die Erfahrungspunkte ein, die Sie beim Spielen sammeln. Erreicht Ihre Stadt eine neue Stufe, wird Ihnen dies per Texteinblendung mitgeteilt. Nach der erfolgreich beendeten Mission haben Sie Zugriff auf die Stadt, um Verbesserungen vorzunehmen. Dies geschieht mit so genannten Karten. Ähnlich wie bei Sammelkarten-Spielen (etwa **Magic the Gathering**) können Sie hier individuelle Kartendecks wählen, die in der nächsten Mission Ihren Nachschub bestimmen. Der aktuelle Level Ihrer Stadt bestimmt die Anzahl Karten, die Sie kaufen können. Spieler, die nur das Hauptmissionsziel erfüllen und auf Überrenn-Taktiken (Rushen) setzen, haben in der Regel einen niedrigeren Stadtlevel, und damit weniger Kartenpunkte zur Verfügung. Wer dagegen alle Nebenmissionsziele erfüllt, die komplette Missions-Karte aufdeckt und sich viel Zeit lässt, steht am Ende mit einem dicken Punktekonto da.

Nachschubkarten

Die Auswahl der Karten ist in mehrere Bereiche unterteilt:

1. Wirtschaft – Dabei können Sie beispielsweise mehr Siedler ordern, Rohstofflieferungen erhöhen oder auch Planwagen anfordern, mit denen sich neue Siedlungen errichten lassen.

2. Militär – Diese Karten erhöhen die Truppenanzahl, die Sie von der Heimatstadt anfordern können, oder verbessern bestehende Technologien (beispielsweise bei der Artillerie oder der Marine).

3. Wissen – Für alle wirtschaftlichen Bereiche, zum Beispiel Fischfang, Holzernte, Nahrungsgewinnung, stehen Ihnen Upgrades in der Heimatstadt zur Verfügung. Außerdem lassen sich neue Technologien erforschen, die Ihre Gebäude in den Kolonien verbessern und verstärken.

Handelsrouten

Schon in den ersten zwei Akten beschäftigen Sie sich mit dem neuen Handelssystem: An fixen Punkten auf der Karte lassen sich Handelsposten errichten. Wenn Sie auf einen fertig gestellten Posten klicken, legen Sie fest, was geliefert werden soll. Pro Kutsche, die in einem regelmäßigen Turnus eintrifft, erhalten Sie dann die im Menü angezeigte Menge Nahrung, Holz, Gold oder Erfahrungspunkte gutgeschrieben. Im dritten Akt hält der industrielle Fortschritt im Wilden Westen Einzug: Die langsamen Kutschen werden durch flotte Eisenbahnen ersetzt, dafür ist der Handelsposten aber vorab zu erweitertn. Das Upgrade kostet 300 Holz- und 400 Goldeinheiten. Danach verwandelt sich die staubige Kutschenpiste in einen Schienenstrang und die „Eisernen Pferde" dampfen an. Übrigens, die Kutschen und Eisenbahnen lassen sich zwar nicht zerstören, wohl aber die errichteten Handelsposten. Wenn dies passiert, verlieren Sie den entsprechenden Rohstoffnachschub. Daher gilt es, die Posten immer gut zu verteidigen. (sw)



1 KARTENANZAHL Die Schaltfläche zeigt Ihnen, wie viele Karten Sie noch ausgeben können.

2 GEBÄUDEAUSWAHL Sämtliche Upgrades sind in verschiedenen Gebäuden untergebracht. Die dargestellte Auswahl zeigt das Angebot der Militärakademie der Stadt.

3 KARTENAUSWAHL Die aktuell käuflichen Verbesserungen sind hellblau umrandet. Abgedunkelte Symbole mit einem Vorhängeschloss in der unteren linken Ecke sind noch nicht freigeschaltet, weil Sie beispielsweise nicht das dafür erforderliche Zeitalter erreicht haben.

4 TOOLTIP Zu jeder Verbesserung bekommen Sie ein detailliertes Infofenster mit allen spielrelevanten Werten angezeigt. So lässt sich der Einkauf effizient gestalten und Sie behalten die Übersicht.

Testen Sie selbst: Demo auf DVD/CD-ROM

Age of Empires 3 Technik-Check

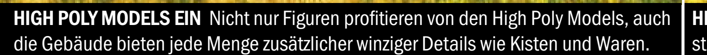
Strategiespielern wird derzeit angst und bange: Läuft Age of Empires 3 auf meinem Rechner? Und wenn ja, wie gut? Fragen, auf die wir Antworten haben.

Sie müssen keinen Wunder-PC besitzen, um **Age of Empires 3** zu spielen. So viel können wir nach unzähligen Testläufen mit der Demo (auf DVD/CD) und der Vorschauversion sagen; definitive Aussagen zum Thema Performance treffen wir natürlich erst mit dem Test in der kommenden Ausgabe. Denn gerade was Ati-Chips wie Radeon 9800 und X800 und deren Shader Model 2.0 betrifft, gibt es aktuell noch Probleme bei der Kantenglättung sowie Qualitätseinbußen – weder die Demo, noch die Vorschauversion von **Age of Empires 3** sieht mit Ati-Chips so gut aus wie mit der neuen Nvidia-Generation (Geforce 6600 und besser), die Shader Model 3.0 unterstützt. Laut Ensemble sind jene wunderschönen Beleuchtungseffekte (siehe Bilder unten rechts) nicht mit aktuellen Ati-Karten möglich – genau diese Effekte heben aber das neue **Age** optisch vom Rest der Strategiespiele ab.

Wirklich erstaunlich hingegen ist die Tatsache, dass **Age of Empires 3** selbst auf Uralt-Hardware wie 1-GHz-CPU, 512 MByte RAM und einer Geforce 4 Ti mit durchschnittlich 30 fps (frames per second/Bilder pro Sekunde) läuft, wenn man minimale Grafik-Details wählt.

Es stellt sich also weniger die Frage, ob es läuft, sondern wie gut es dabei aussieht. Erste Anhaltspunkte gibt Ihnen dieser Artikel und natürlich die offizielle Demo auf unserer DVD/CD. (dg)



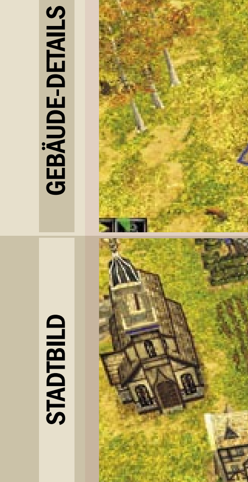


HIGH POLY MODELS EIN Nicht nur Figuren profitieren von den High Poly Models, auch die Gebäude bieten jede Menge zusätzlicher winziger Details wie Kisten und Waren.



HIGH POLY MODELS AUS Am Beispiel des Marktplatzes erkennt man sehr deutlich, wie stark der Detailgrad zurückgefahren wird. Hilfreich für CPUs mit weniger als 2 GHz!

Shader-Quality: Low (ab 1 GHz, 512 MByte RAM, Geforce 4 Ti)
Obwohl die Demo meckert, startet **Age of Empires 3** mit 1.000 MHz, 512 MByte RAM und Geforce 4 Ti 4200 – wir messen 30 bis 40 fps im laufenden Spiel. Unser Tipp: Weil die Grafikqualität unter „Low" bescheiden ist, kann man mit dieser Hardware die Shader-Quality auf „Medium" setzen und die Auflösung auf 800x600 reduzieren. Sieht deutlich besser aus und läuft immer noch mit 20 fps.





Shader-Quality: Medium (ab 1,5 GHz, 512 MByte RAM, Radeon 9600)
Typische Durchschnitts-PCs mit Athlon XP 1800, 512 MByte RAM und einer etwas älteren Grafikkarte vom Typ Radeon 9600 oder Geforce FX laufen prima mit Shader-Quality „Medium" in 1.024 x 768 Bildpunkten (circa 40 fps). Wer will, kann auch hier wieder die Qualität hochschrauben und auf „High" wechseln, spielt dann allerdings mit durchschnittlich 20 Bildern pro Sekunde.



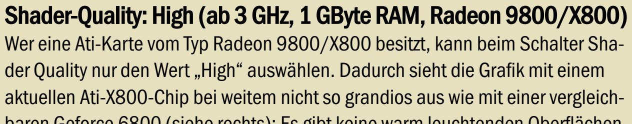








Shader-Quality: High (ab 3 GHz, 1 GByte RAM, Radeon 9800/X800)
Wer eine Ati-Karte vom Typ Radeon 9800/X800 besitzt, kann beim Schalter Shader Quality nur den Wert „High" auswählen. Dadurch sieht die Grafik mit einem aktuellen Ati-X800-Chip bei weitem nicht so grandios aus wie mit einer vergleichbaren Geforce 6800 (siehe rechts): Es gibt keine warm leuchtenden Oberflächen, bestimmte Objekte wie Bäume werfen keine Schatten mehr auf sich selbst.









Shader-Quality: Very High (3,4 GHz, 1 GByte RAM, Geforce 6800)
Wer mit allen Details und in 1.600 x 1.200 Bildpunkten spielen möchte, braucht einen High-End-Rechner mit mindestens 3,4 GHz, 1 GByte RAM inklusive Geforce 6600 oder besser. Nur mit den Nvidia-Chips kann man die Option „Very High" unter Shader Quality auswählen – dann sieht **Age of Empires 3** genauso aus wie auf den vorab veröffentlichten Screenshots und läuft dabei mit knapp 20 fps.















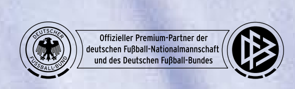


Manager, Talentscout und Pressesprecher. Das neue LG U8290.

Ein Mobiltelefon ist ab sofort mehr als nur ein Telefon.
Wie das LG U8290. Dank UMTS, Videotelefonie, E-Mail-Client,
Megapixel-Kamera und Bluetooth für die perfekte Vernetzung
mit anderen Geräten wird es unterwegs zur kompletten
Kommunikations- und Entertainmentzentrale.

info: www.lge.de | fun: www.WOWLG.com





Age of Empires 3 in Zahlen

Das Teil wird groß! Sei es nun die Grafik, der Umfang oder die Spieltiefe. Zum Beweis lassen wir einfach mal Zahlen und Fakten für sich sprechen.

Bis zum Verkaufsstart des Echtzeit-Strategie-Knallers dauert es nicht mehr lange. Als Vorgeschmack finden Sie hier eine Zusammenstellung interessanter Fakten.

0 Weltwunder gibt es in **Age of Empires 3** – die hätten nicht in das historisch-realistische Konzept des Spiels gepasst.

1 Add-on gab es bislang zu jedem veröffentlichten **Age**-Spiel. Ein Add-on zu **Age of Empires 3** ist deshalb sehr wahrscheinlich.

2 Spielmodi sind für Skirmish-Spiele vorgesehen: Supremacy und Deathmatch.

3 Akte umfasst die Einzelspieler-Kampagne. Außerdem kann man mit Nahrung, Holz und Gold diesmal nur drei Ressourcen abbauen.

4 Spiele umfasst die **Age**-Reihe mittlerweile – der 2002 veröffentlichte Fantasy-Ableger **Age of Mythology** war jedoch kein Teil der auf Weltgeschichte basierenden **Empires**-Reihe.

5 Zeitepochen gibt es in **Age of Empires 3**: Das Zeitalter der Entdeckung, das Kolonialzeitalter, das Festungszeitalter, das Industriezeitalter und das Imperialzeitalter.

6 Jahre zuvor wurde **Age of Empires 2 - The Age of Kings** veröffentlicht.

7 Bestandteile enthält die Collector's Edition: das Spiel, den Soundtrack, ein 210 Seiten starkes Buch „The Art of Empires", eine Making-of-DVD, ein Lösungsbuch, ein Poster und das Collector's Edition-Handbuch.

8 Spieler können maximal im Mehrspielermodus gegeneinander antreten.

9 spielbare Kulturen und Nationen kommen im Spiel vor, darunter Spanier, Franzosen, Deutsche, Holländer, Russen und Indianer.

10 Präsentationsrechner hat Ensemble Studios während der E3 2005 verwendet – davon sind mehrere aufgrund von Überhitzung abgeraucht.

12 Ureinwohner-Kulturen wie Azteken, Cherokee oder Maya sind im Spiel enthalten.

15 Heldeneinheiten mit unterschiedlichen Stärken und Eigenschaften sind über die drei Akte verteilt spielbar.

21 zivile Einheiten gibt es im Spiel, die sich in Sammler-, Heiler- und Spezialeinheiten unterteilen.

24 Gebäudetypen dürfen Sie errichten, darunter alles von Holzfällerhütten bis Pyramiden.

42 Musikstücke gibt es im Spiel zu hören.

60 Euro soll die Collector's Edition vorraussichtlich kosten.

77 militärische Einheiten treten in die Kampfhandlungen ein. Sie sind unterteilt in Artillerie (9), Kavallerie (11), Infanterie (12), Söldner (12), Krieger der amerikanischen Ureinwohner (15), Schiffe (7), Spezialeinheiten (11).

100 Animationsstufen hat jede einzelne Einheit.

200 beträgt das Einheitenlimit.

256 Megabyte Speicher sollte Ihre Grafikkarte haben, damit Sie **Age of Empires 3** in hohen Auflösungen und maximalen Details spielen können.

1500 nach Christus beginnt **Age of Empires 3** und knüpft damit nahtlos an **Age of Empires 2 - The Age of Kings** an.

1860 Ungefähr zu dieser Zeit, also kurz vor dem amerikanischen Bürgerkrieg (April 1861), endet **Age of Empires 3**. Interessant: Falls die Ensemble Studios jemals ein **Age of Empires 4** in Angriff nehmen und dabei ihrem bisherigen Konzept treu bleiben, würde das Spiel thematisch auch beide Weltkriege und die heutige Zeit umfassen.

2.500 Soundeffekte sind im Spiel enthalten.

11.726 Bugs haben die Betatester der Ensemble Studios in der letzten Version von **Age of Empires 3** gefunden, laut eines Eintrags in Bruce Shellys Entwicklertagebuch vom 9. September 2005. Bis zur Veröffentlichung des Spiels ist also immer noch reichlich zu tun.

16.000.000 Einheiten wurden insgesamt von der **Age**-Reihe abgesetzt. (fs)



UMFANGREICH Damit Massenschlachten wie diese komplex und abwechslungsreich bleiben, darf man aus fast 80 militärischen Einheiten wählen.



FILM AB Die drei historischen Akte werden in gut gemachten Zwischensequenzen präsentiert. Dabei spielen die 15 Helden-Einheiten eine wichtige Rolle.

GEFAHR VON OBEN Wer schnell schaltet und schießt, der beschert den sich abseilenden Combine-Soldaten eine harte Landung.

BESATZUNGSMACHT Trügerische Idylle bei schönen Lichtverhältnissen, Elite-Truppen bewachen das Dorf mit der Headcrab-Abschusskanone.

BELICHTUNGSMESSER Nach Verlassen des düsteren Klosters erscheint das Tageslicht kurzzeitig zu grell. Die Engine simuliert ...

DAS IST DIE HÖHE Lost Coast geht um einiges stärker in die Vertikale als die Levels des Half-Life 2-Hauptprogramms.

HL 2: Lost Coast

Kleiner Küstenspaziergang mit verbesserter Source-Engine gefällig? Lesen Sie, was Sie alles im neuen Gratis-Zusatzlevel für Half-Life 2 erwartet.

Robin Walker stapelt tief. Der Spieldesigner von Valve Software bezeichnet **Lost Coast** bescheiden als eine „Technologie-Demo, die ein 20-minütiges Spielerlebnis beschert. Es gibt hier keine neuen Waffen oder Gameplay-Innovationen, denn dafür ist **Aftermath** zuständig“. Letzteres ist die für November geplante kostenpflichtige Erweiterung, die einige (aber sicher nicht alle Fragen) beantwortet, die sich nach dem überstürzten Ende von **Half-Life 2** aufdrängten. **Lost Coast** kommt dafür schon im Oktober, besteht nur aus einer einzigen Map und wird per Steam-Download allen **Half-Life 2**-Besitzern gratis angeboten.

Lichter Höhenflug

Die zu demonstrierende Technologie nennt sich „High Dynamic Range“-Rendering (kurz: HDR), der Effekt ist eine größere Bandbreite an Belichtungszeiten. Simuliert wird quasi, wie das menschliche Auge dynamisch auf sich ändernde Lichtverhältnisse reagiert. Hätte eigentlich schon im Hauptprogramm sein sollen, aber „da haben wir es nur vorgetäuscht“, gesteht Walker ein. Von Hand wurden Lichtquellen postiert, damit an bestimmten Stellen das Tageslicht grell durch Fenster oder Tunnelausgänge scheint. In **Lost Coast** wird der ganze Level von einer einzigen Lichtquelle beleuchtet, den Rest erledigen die Programmroutinen automatisch. „Das sorgt für korrektere Lichtverhältnisse und weniger Arbeit“, meint Robin Walker. Der Rechenaufwand verlangt aber auch nach fetterer Hardware. Die Systemanforderungen standen zum Zeitpunkt unseres Besuches noch nicht ganz fest, aber ein bis zwei Gigabyte RAM und eine Grafikkarte ab der Kategorie Nvidia 6800 oder Radeon 9800 XT braucht es wohl. Die gute Nachricht: Entgegen früheren Ankündigungen lässt sich **Lost Coast** optional auch ohne HDR-Effekte spielen. Aufgrund der Größe der Map liegen die Speicheranforderungen aber wohl über denen von **Half-Life 2**.

Ausfahrt von Highway 17

Im Kontext der **Half-Life 2**-Story ist **Lost Coast** ein Abstecher vom siebten Kapitel aus. Willkommen geheißen in der mit extrem hochauflösenden Texturen veredelten Küstenkulisse werden Sie von einem alten Fischer: „Du bist doch dieser Wissenschaftler-Bursche? Und bestimmt hierher gekommen, um die Combine zu bekämpfen“, meint er zu Gordon Freeman und deutet zum oben auf einer Steilklippe errichteten Kloster. Hier haben sich die Besatzungstruppen verschanzt und eine Headcrab-Kanone installiert. Die feuert jene mit Krabbeltierchen besetzten Kanister ab, welche man in den **Half-Life 2**-Levels immer wieder aus dem Erdreich ragen sah.

Combine-Seilschaft

Der Weg führt entlang eines schmalen Pfads nach oben, alsbald erregen wir die Aufmerksamkeit der Besatzer. Erste Combine-Soldaten seilen sich an den Klippen herab und eröffnen das Feuer. „Es reicht nicht, wenn du dich auf eine Ebene konzentrierst, denn wichtige Dinge können auch über oder unter dir passieren“, betont Robin Walker den vertikalen Charakter des Levels. Oben angekommen ist die Aussicht überwältigend, unser Startpunkt bei den Fischerhütten wirkt klein und winzig. Uns steht aber noch der Kampf im Kloster bevor. Der Wechsel vom Hellen ins Innere, das sanfte Anpassen der Spielfigur-Augen an die schummrigen Lichtverhältnisse, sind subtile Effekte, welche die Welt einfach echter wirken lassen. Aber wir sind nicht nur zum Sightseeing hier: Mit der Gravity Gun rammen wir ein Metallteil in die Headcrab-Kanone, um sie unschädlich zu machen - und lösen dabei die nächste Combine-Angriffswelle aus ...

Fortbildungsmaßnahme

Bei **Lost Coast** lernen Sie auch etwas dazu. 14 schwebende Sprechblasensymbole sind über die Karte verteilt, die Sie mit der „Benutzen“-Taste aktivieren. Dadurch bekommt man den erhellenden Kommentar eines Valve-Mitarbeiters zu hören, manchmal begleitet von eingeblendeten Bildern oder einem Kameraschwenk, um die eingesetzte Technologie besser zu erklären. „Solche Kommentare, ähnlich wie bei den Extras von DVD-Spielfilmen, wollten wir schon seit Jahren ausprobieren“, meint Robin Walker, „**Lost Coast** ist wegen seines kompakten Umfangs ideal für ein solches Experiment und wir sind gespannt, wie es bei den Spielern ankommt.“ (hl)

Neues Gesicht: Fisherman's Friend

Valve hofft, dass Sie sich in diesen Lost-Coast-Anwohner vergucken. Das Gesicht des alten Mannes vom Meer ist ein Testfall für zukünftige Charakter-Generierung.

Charakterköpfe mit detaillierter Mimik und lebendigen Augen sind wir schon aus **Half-Life 2** gewohnt. Doch während die Valve-Künstler ihre außergewöhnlich lebensecht wirkenden Spielfiguren bislang anhand von Fotos konstruierten, entstand der Fischer von **Lost Coast** gänzlich ohne Gesichtsvorlage oder Motion-Capturing-Hilfe. „Das ist unser neues Verfahren, um menschliche Charaktere zu entwickeln“, erläutert Robin Walker. „Wir haben von der Arbeit an **Half-Life 2** einiges gelernt, zum Beispiel wie man realistisch aussehende Haut hinkriegt.“ Damit er auch seinen Beitrag zur Demonstration der HDR-Ausleuchtung leistet, stapft der Seebär mit feuchten, reflektierfreudigen Gummistiefeln die verlorene Küste entlang.

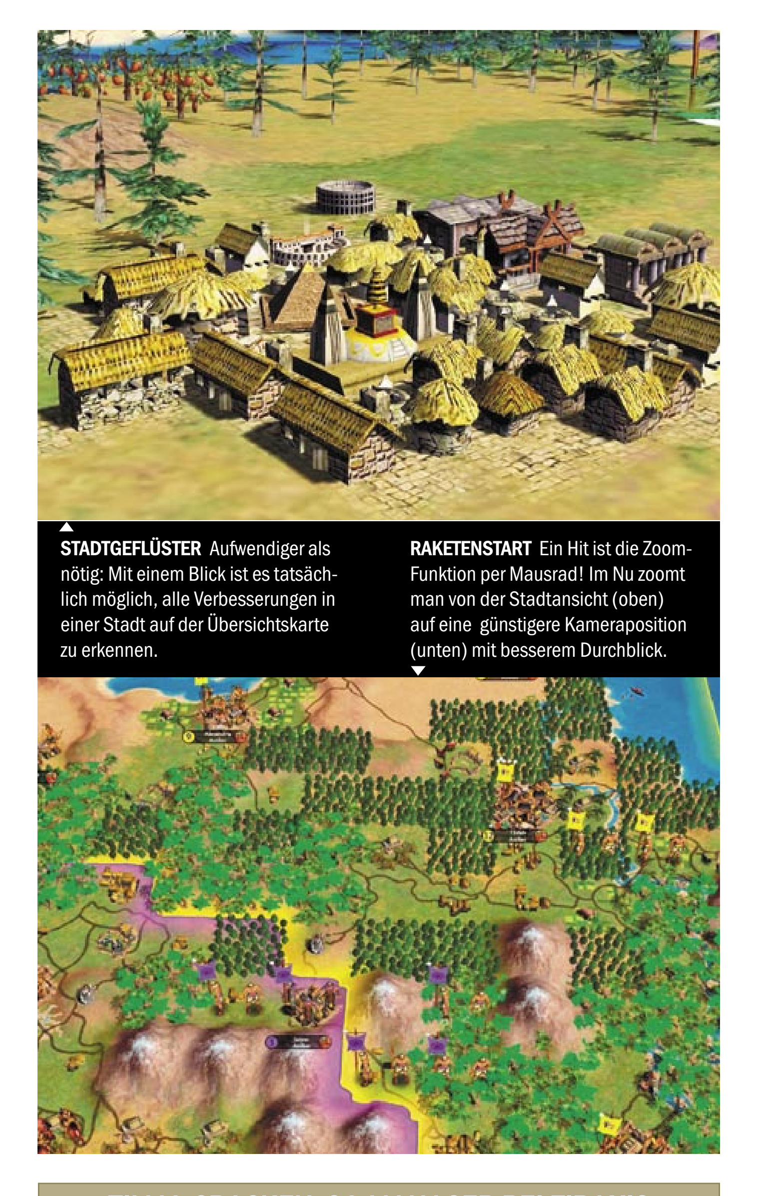
HEINRICH LENHARDT 

__Lost Coast__ ist ein kurzes Vergnügen, aber über eine geschenkte, spielbare Technologie-Demo kann man sich kaum beschweren. Genau der richtige Appetizer, der Lust auf die __Aftermath__-Erweiterung macht. Die HDR-gedopte __Source__-Engine entlockt muskulöser Hardware traumhaft schöne Szenerien und das Gameplay macht einem wieder bewusst, wie souverän __Half-Life 2__ immer noch das Shooter-Genre regiert.

Entwickler: Valve Software
Anbieter: Valve Software (Steam)
Termin: Oktober 2005

Civilization 4

Civilization 4 wird um einen Monat vorgezogen und erscheint schon im November. Wir spielten uns mit einer Vorabversion für den Test der fertigen Version warm.



STADTGEFLÜSTER Aufwendiger als nötig: Mit einem Blick ist es tatsächlich möglich, alle Verbesserungen in einer Stadt auf der Übersichtskarte zu erkennen.

RAKETENSTART Ein Hit ist die Zoom-Funktion per Mausrad! Im Nu zoomt man von der Stadtansicht (oben) auf eine günstigere Kameraposition (unten) mit besserem Durchblick.

Das Wichtigste zuerst: **Civilization 4** bleibt **Civilization**! Trotz 3D-Grafik, trotz mehr Anfängerfreundlichkeit und trotz drastischer Veränderungen im Spielgefüge erwartet uns eine konsequent gelungene Sid-Meier-Fortsetzung. Ausdrückliche Entwarnung also für anspruchsvolle, langjährige Liebhaber der Serie, die in allzu weit gehenden Veränderungen schon einen Niedergang des Mythos wähnten. Unsere Programmversion wurde als Build 65 gekennzeichnet und dokumentiert einen Entwicklungsstand kurz vor dem 5. September. Die im Beta-Status noch träge scrollende Grafik ist Geschmackssache.
Kein Meier-Produkt galt je als Augenschmaus. Trotzdem lässt die Betaversion keinen Zweifel daran, dass man grafisch zumindest ins Mittelfeld vorrücken möchte: An Stellen, wo sich früher kein Pixel rührte, tummeln sich heute Bonusertrag-Viehherden, wogen Baumwipfel im Wind, und glitzert die Gischt der Flussläufe. Ganz nett.

Civ 3-Veteranen bereitet der Einstieg keine Schwierigkeiten. Nach dem Einstellen gewohnter Parameter wie Weltgröße oder Schwierigkeitsgrad, landen die Start-Einheiten wieder direkt auf einer jungfräulichen Weltkarte. Die neue Zoom-Funktion mittels Mausrad erweist sich dort bald als unverzichtbar und funktioniert erstaunlich schnell: In nur zwei Sekunden schießt die Kamera von Baumhöhe bis in den Orbit empor. Alles am Spielgefühl ist irgendwie neu. Neu und dem Kenner doch gleichzeitig vertraut. Beispiel Technologiebaum – gefällt, in Einzelteile zerhackt, neu zusammengenagelt und so schön wieder hingestellt, dass man sich schon nach der dritten Partie fragt, warum der nicht schon immer so war. In sich geschlossene Zeitalter wie Altertum oder Mittelalter gibt es nicht mehr, was endlich die wissenschaftliche Spezialisierung gewährt. Wer ein friedliches Aufbauspiel betreiben möchte, wird so nicht mehr gezwungen, parallel alle Militärtechnologien freizuschalten – und umgekehrt. Der erweiterte Technologiebaum erweist sich als gut ausbalanciert über dem gleichlang gebliebenen Zeitstrahl, nur rauschen die ersten zweieinhalb Jahrtausende spürbar schneller vorbei. Ein wohl notwendiger Tribut an viele hinzugekommene Auswahlmöglichkeiten, wie Meditation oder Viehzucht. Die Entwicklung läuft insgesamt langsamer an als in **Civ 3** und beschleunigt sich stets zum Endgame hin. Es gelingt nicht, durch reine Expansion solch riesige Imperien wie in den Vorgängern aufzubauen. Weniger, dafür besser ausgebaute und spezialisierte Städte erfüllen aber denselben Zweck. Die am deutlichsten wahrgenommene Verbesserung sind die Religionen und Gesellschaftsformen – das Spiel gewinnt an Tiefe, ohne **Civilization 3**-Gewohnte zu verwirren. Da Sie alles Schritt für Schritt freischalten, entwickeln sich die passenden Gesellschafts- und Religions-Settings je nach Weltkarte und Gegnerverhalten quasi von allein.

(Die Maxiversion dieses Berichts samt längerem Interview finden Sie auf www.pcgames.de.)

TIM McCRACKEN, QA-MANAGER BEI FIRAXIS

„Viele Features erst nachträglich"

PC Games: Warum wird die Veröffentlichung von **Civ 4** vorgezogen? Ist der erste Patch etwa schon in Arbeit?
McCracken: „Ehrlich, wir tun alles, ein Spiel zu entwickeln, das ohne Patch auskommt! Nichtsdestotrotz haben wir nach dem Release immer noch viele Features, die wir erst nachträglich einbinden können. Eines davon ist das Kern-SDK des Spiels. Das ist zwar hauptsächlich für die Modder, die dann in das Programm gehen können, um den gesamten Code umzuschreiben. Aber auch der World-Editor, den wir ebenfalls nachreichen, wird das Spiel verändern. Um die Frage der Vorverlegung der Veröffentlichung zu beantworten: Ich würde sagen, es war eine gemeinsame Entscheidung von Firaxis und Take 2. Nachdem nun die Betatest-Community in Laufe von, sagen wir, anderthalb Jahren oberflächliche und tiefgreifende Tests durchgeführt hat, denke ich, dass wir ein solides Spiel geschaffen haben."

TOM BOROVSKIS 

Ohne Anleitung und wegen des frühen Status der Betaversion konnten wir noch keine berichtenswerten Erfahrungen mit den neuen Diplomatie- und Multiplayer-Optionen sammeln. Unser Eindruck bleibt also unvollständig. Das bisher Gesehene lässt aber alles in allem auf einen echten Volltreffer hoffen!

Entwickler: Firaxis Games
Anbieter: Take 2
Termin: Oktober 2005


MAUL AUFREISSEN Der T-Rex verfolgt sein Mittagessen mit erstaunlicher Beharrlichkeit.


SPEER UND KANONE Ann, hinten im Bild, sollte ihre Waffenwahl zukünftig überdenken.

King Kong

Eine spielbare Version ist in der Redaktion eingetroffen. Sie lässt ahnen, wie eng das Computerspiel an Peter Jacksons Filmvorlage liegt.

Drückt man die Leertaste, ragt die Waffe von vorn in den Bildschirm hinein. Doch **Peter Jackson's King Kong** ist kein Ego-Shooter, sondern ein Überlebenskampf: Sie sind Jack Driscoll, Drehbuchautor, und landen mit Ihrer Filmcrew auf Skull Island, wo die Zeit seit 65 Millionen Jahren offensichtlich stehen geblieben ist. Als Ihre Mitarbeiter gerade eine Hängebrücke passieren, schnappt ein Maul zu, groß wie ein Truck. Es gehört einem T-Rex, dem aggressivsten Dino und bekennenden Fleischfresser. Jetzt beginnt für den Spieler eine Verfolgungsjagd, bei der man sich nicht schämen muss, wenn man panisch schreit: Der T-Rex boxt die Felsen aus dem Weg und stampft durch die Schlucht auf Sie zu. Während Sie durchs Gebüsch flüchten, poltern die Schritte des Ungetüms von hinten heran; man spürt förmlich die Anwesenheit von etwas Gewaltigem. Dann eine Sackgasse: Der Durchgang vor Ihnen ist versperrt, Ihre Kollegen brüllen Ihnen zu, den T-Rex abzulenken, während sie die Blockade beseitigen. Man denkt: Berühmte letzte Worte. Dann reißt das Monster das Maul auf und kreischt, dass das Gras wackelt. Das Maul kommt heran, es biegt sich um Felsen, stößt in kleine Durchgänge hinein, in denen Sie Zuflucht suchen. Im Engen liegt die Sicherheit. Schließlich, die Blockade ist beseitigt, sprinten Sie in eine Höhle, in der das Wasser bis zum Halse reicht. Draußen glotzt der T-Rex – Schnitt. Hier endet der erste Teil der spielbaren Version – und die Maus ist nass vor Schweiß.

Im zweiten Abschnitt steuert man Kong, den Affen. Zuerst irritiert die Abwesenheit eines HUDs (der Bildschirm ist komplett frei von Symbolen), danach lernt der Spieler das zu schätzen: Man klettert über Felswände, schwingt sich von Ast zu Ast und nimmt Dinos in die Mangel – und es ist, als würde man einen Film betrachten.

THOMAS WEISS 

Die PC-Version ist grafisch von der Qualität der von Ubisoft veröffentlichten Screenshots etwas entfernt: Die Texturen wirken blass, das Bild hat den grobkörnigen Look typischer Konsolenumsetzungen. Leider dürfen wir noch keine selbst gemachten Bilder abdrucken. Spielerisch wird King Kong dafür zum Tier: Selten bin ich in Action-Spielen ängstlicher um mein Leben gerannt als hier, wo riesige Dinos wüten wie Choleriker.

Entwickler: Ubisoft Pictures
Anbieter: Ubisoft
Termin: 16. November 2005


AUF DER JAGD Bald wird die Munition knapp, dann muss Driscoll auf Waffen wie Speere ausweichen.


ANIMALISCHE LIEBE Kong hat eine Vorliebe für kleine Frauen: Er rettet Ann regelmäßig vor dem Hunger der T-Rex-Dinos.


AUFRÄUMAKTION Im Gegensatz zu Driscoll, der Schusswaffen verwendet, ist Kong Nahkämpfer.


IN DER DUNKELHEIT
WEIST DER MUTIGE DEN WEG.
DUNGEON SIEGE II
Eine Horde Kämpfer ist nur so stark wie ihr Anführer. In der gefährlichen Welt von Dungeon Siege II führst du eine Gruppe harter Krieger an, baust ihre Fähigkeiten aus und übernimmst die Kontrolle über die ungewöhnlichsten Kreaturen. Nur so kannst du das mächtige Schwert von Zaramoth erobern und die Tyrannei, die Aranna heimsucht, besiegen. Ob du in der Fortsetzung des millionenfach verkauften Dungeon Siege alleine kämpfst oder dich für eine Multiplayer-Kampagne entscheidest – das Schicksal der Fantasy-Welt liegt in deinen Händen. www.microsoft.com/germany/games/dungeonsiege2
GAS powered GAMES
Microsoft game studios
Games for Microsoft Windows



FEUER FREI Gegen diese Viecher hilft nur: Feuertaste drücken und nie mehr loslassen.


AUFGESCHRECKT So schön sind die Lichteffekte: Achten Sie auf den Schatten links!

Shadowgrounds

Ein Vorurteil besagt, dass Action-Spiele simpel sind. **Shadowgrounds** unternimmt große Anstrengungen, damit sich das nicht ändert.

Es gibt zwei Probleme in **Shadowgrounds**: Alles verschlingende Dunkelheit und alles verschlingende Aliens. Gut, dass Ihnen die finnischen Entwickler von Frozenbytes passende Lösungen mit auf den Weg geben: Eine Taschenlampe, die Licht macht, und Knarren, die Lebenslichter auspusten.

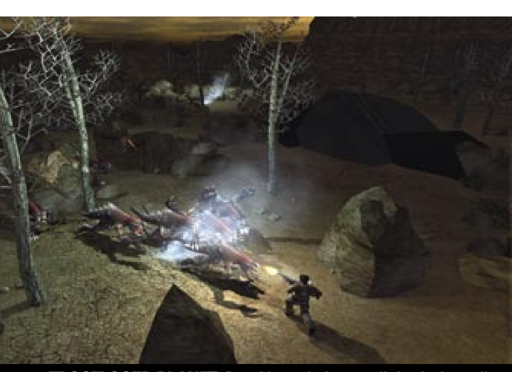
Die Ballerei steigt auf Ganymede, dem Mond Jupiters, wo Sie in zwölf Levels aus der Vogelperspektive gegen Monster antreten. Manchmal kämpfen Sie in Militärbasen, manchmal auf der zerklüfteten Planetenoberfläche. Die Steuerung überfordert niemanden, der „Shooter" buchstabieren kann: Die WASD-Tastenreihe treibt Tyler an und mit der Maus lässt sich das Fadenkreuz über den Bildschirm schieben. In brenzligen Situationen hilft eine Bodenrolle beim Ausweichen.

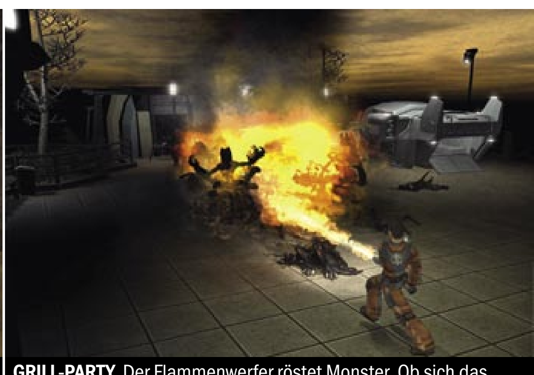
Die meisten Kreaturen gehen rasch im Dauerfeuer unter: Riesenspinnen und mutierte Maden halten keine direkten Treffer von Schrotflinte, Schnellfeuergewehr oder Plasmakanone aus. Die Sterbeanimationen (hemmungslos spritzender Pixelschleim inklusive) wird Action-Spielern einen wohligen Schauer über den Rücken laufen lassen, so schön zerplatzen getroffene Monster. Köpfchen brauchen Sie im Kampf gegen die vier Boss-Gegner. Hier müssen Sie auch die Sekundärfunktionen Ihrer Waffen nutzen: Haben Sie den Flammenwerfer mittels Upgrade-Extra aufgebessert, können Sie zuerst eine Ölspur legen und selbige dann entzünden. Es entsteht eine Feuerwand, gegen die jede Sonnwendfeier verblasst – die Umgebung flirrt in der Hitze. Schön auch der Grafikeffekt beim Leuchten: Echtzeit-Schatten türmen sich hinter Objekten auf und erzeugen Paranoia der „Ist da was?"-Marke. Ihre Taschenlampe hat sogar spielerisches Gewicht: Manche Gegner reagieren empfindlich auf Licht und reißen aus.

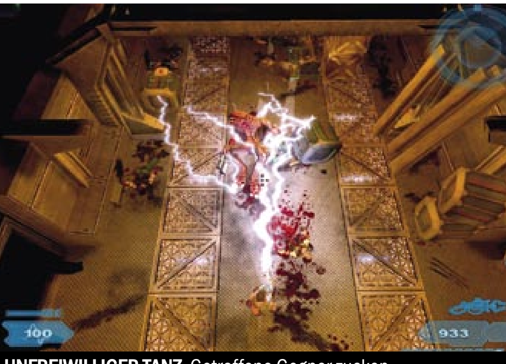
THOMAS WEISS 

Intellektuelle werden sich beim Spielen von **Shadowgrounds** *vorkommen, als müssten Sie Kreise von Quadraten unterscheiden. Ich dagegen fühle mich in dieser reduzierten Ballerwelt rundum wohl: Die Levels sind geradlinig, die Gegner zahlreich, die Schießereien befriedigend. Und jetzt das Beste: Wenn alles klappt, gibt es in der Verkaufsversion einen kooperativen Mehrspielermodus – an einem Monitor im Splitscreen!*

Entwickler: Frozenbytes
Anbieter: dtp
Termin: Ende Oktober


TROSTLOSER PLANET Der Abwechslung zuliebe haben die Entwickler auch Außenlevels eingebaut.


GRILL-PARTY Der Flammenwerfer röstet Monster. Ob sich das Fleisch verzehren lässt, muss sich noch herausstellen.



UNFREIWILLIGER TANZ Getroffene Gegner zucken aufwendig im Energiestrahl der Plasmakanone.

DESERT STORM Je nach Bundesstaat finden Sie unterschiedliches Terrain vor. Beispiel: Texanische Wüsten bieten ein perfektes Gelände für Panzer.

HACKORDNUNG Streng nach Schere-Stein-Papier-Prinzip machen Apache-Helikopter aus feindlichen Panzereinheiten Kleinholz.

DRITTE DIMENSION Die aus Railroad Tycoon 3 entliehene 3D-Engine ist zwar nicht mehr das frischeste Modell, erfüllt jedoch ihren Zweck.

LUFTABWEHR Eine F-22-Jägerstaffel patrouilliert über der eigenen Stellung. Dazu geben Boden-Luft-Batterien zusätzlich Deckung.

LANDKARTE Das Gebiet der ehemaligen USA ist in 24 Territorien unterteilt, um die sich sieben Parteien streiten.

SPEZIAL Auf der linken Bildseite sehen Sie eine Leiste mit Spezialaktionen wie Atombombeneinsätze, die in bestimmten Intervallen verfügbar sind.

AUSWAHL Bevor Sie eine Schlacht schlagen, stellen Sie Ihre Armee zusammen. Bis zu 42 Einheiten sind möglich.

Shattered Union

Es herrscht Bürgerkrieg: Amerikanische Großstädte liegen in Schutt und Asche, die USA existieren nicht mehr. Vereinigen Sie die Supermacht in Shattered Union wieder?

Das ist geschehen: Ein unpopulärer US-Präsident ergreift die Macht, daraufhin steigen terroristische Aktivitäten sprunghaft an. Wenige Jahre später detonieren in ausgesuchten US-Großstädten Atombomben, das Land zerfällt. Sechs Splittergruppen – Californian Commonwealth, The Republic of Texas, Pacifica, The Confederation, New England Alliance, Great Plains Federation – kristallisieren sich heraus und versuchen nun, die USA nach eigenem Gusto wiederherzustellen. So unterschiedlich die politischen Ansichten sind, die Vereinigungsmethode ist bei allen Parteien dieselbe – Krieg. Damit nicht genug: Die Europäische Union entsendet eine „Friedenstruppe“, welche die globalen Interessen Europas mit Waffengewalt durchsetzen soll. Sieben wollen siegen ...

Strategisch denken

Dem Trend zum Trotz hat sich das Entwicklerstudio Poptop Software für ein rundenbasiertes Spielprinzip und Hexfeld-Terrain entschieden. Allerdings ist **Shattered Union** nicht nur für Profi-Strategen geeignet. Die Steuerung von Einheiten und Menüs ist so einfach, dass Sie nach wenigen Minuten Einspielzeit mit der grundlegenden Bedienung klarkommen. Die strategischen Feinheiten erschließen sich dann später.

Dabei präsentiert sich **Shattered Union** wie eine Mischung aus **Panzer General 3D** und **Battle Isle** (Teile 1 und 2) mit einem Schuss **Command & Conquer**. Je nach Karte haben Sie zwischen 13 und 15 Runden Zeit, ein Kampfgebiet zu erobern oder zu verteidigen. Dabei wird vor Spielbeginn definiert, wer Angreifer und wer Verteidiger ist. Auf jeder Spielkarte gibt es strategische Punkte – in der Regel Städte – die es zu erobern gilt.

Drei Spielmodi

Im Gegensatz zu streng linearen Strategiespielen wie **Command & Conquer** oder **Act of War** ist die **Shattered Union**-Kampagne dynamisch. Die Ex-USA – Ausnahme: Alaska – sind wie eine Risiko-Karte in 24 Zonen unterteilt. Haben Sie das komplette Land eingenommen, ist das Spiel beendet. Die einzelnen Zonen basieren auf der Topographie des echten Terrains. So kämpfen Sie sich beispielsweise durch das kalifornische Tal bis nach San Francisco oder stehen vor der Aufgabe, New Jersey und New York einzunehmen. Zusätzlich im Angebot: die Spielmodi Skirmish und Multiplayer. Allerdings sind für den Mehrspieler-Part bislang nur Eins-gegen-Eins-Spiele ohne Kampagne vorgesehen.

Wahl der Waffen

Bei **Shattered Union** greifen Sie auf das Arsenal moderner Westarmeen zurück, darunter der Abrams-Panzer oder Leopard 2. Neben Bodentruppen wie Panzer, Artillerie, Unterstützungsfahrzeuge sowie Infanterie sind auch Helikopter und Flugzeuge verfügbar. Spezialattacken wie Atombombenabwürfe sind in beschränktem Umfang auch möglich.

OLIVER HAAKE

Endlich erscheint wieder ein Rundenstrategiespiel! Und dann gleich eins mit interessantem Hintergrund. Denn Weltkriegs- und Irak-Szenarien öden mich zunehmend an. Die KI in der Preview-Version ist aber nicht allzu clever und der Mehrspieler-Modus darf umfangreicher ausfallen. Ich hoffe, dass Poptop auf den letzten Entwicklungsmetern noch eine Schippe drauflegt.

Entwickler: Poptop Software
Anbieter: Take 2
Termin: Ende Oktober 2005

INTERVIEW MIT FRANZ J. FELSL

„In die Marktlücke stoßen!“



FRANZ J. FELSL, Creative Director bei Poptop Software, mit Redakteur O. Haake (r.).

PC Games: In den letzten Jahren ist der Trend klar in Richtung Echtzeit-Strategiespiele gegangen. Wieso habt ihr euch entgegen dieser Entwicklung bei **Shattered Union** für ein rundenbasiertes Spielprinzip entschieden?

Felsl: „Mit einem Echtzeit-Strategiekonzept hätten wir niemals den strategischen und taktischen Tiefgang erreicht, den **Shattered Union** in der jetzigen Version zu bieten hat. Außerdem gibt es aktuell kaum rundenbasierte Spiele und so können wir genau in diese Marktlücke stoßen.“

PC Games: Rundenbasiert klingt nach Hardcore-Strategie. Schreckt das den Gelegenheitsstrategen nicht ab?

Felsl: „Nein. **Shattered Union** ist von der Bedienung her sehr einfach. Und wir haben bewusst auf Elemente wie Munition oder Reparatureinheiten verzichtet, damit das Spiel nicht zu kompliziert wird. Nur auf Sprit sind die Fahrzeuge und Helikopter angewiesen. Ist eine Einheit jedoch beschädigt oder der Tank leer, reicht es, diese eine Runde lang nichts zu bewegen und nicht kämpfen zu lassen und sie wird automatisch repariert sowie betankt. Zusätzliches Klicken zum Reparieren und Tanken haben wir absichtlich weggelassen, da es den Spieler mehr nervt, als dass es irgendeinen taktischen Wert besitzt. Da haben wir uns an erfolgreichen Titeln wie **Panzer General 3D** oder **Battle Isle** orientiert. Wer diese Spiele mochte, wird **Shattered Union** ganz sicher lieben.“

PC Games: Beim Hintergrundszenario geht ihr ebenfalls eigene Wege. Die Geschichte mit dem umstrittenen US-Präsidenten und den Terroranschlägen bewegt sich zwar recht nah an der Realität, das Bürgerkriegsszenario ist aber komplett fiktiv. Wie kam es zu dieser Wahl?

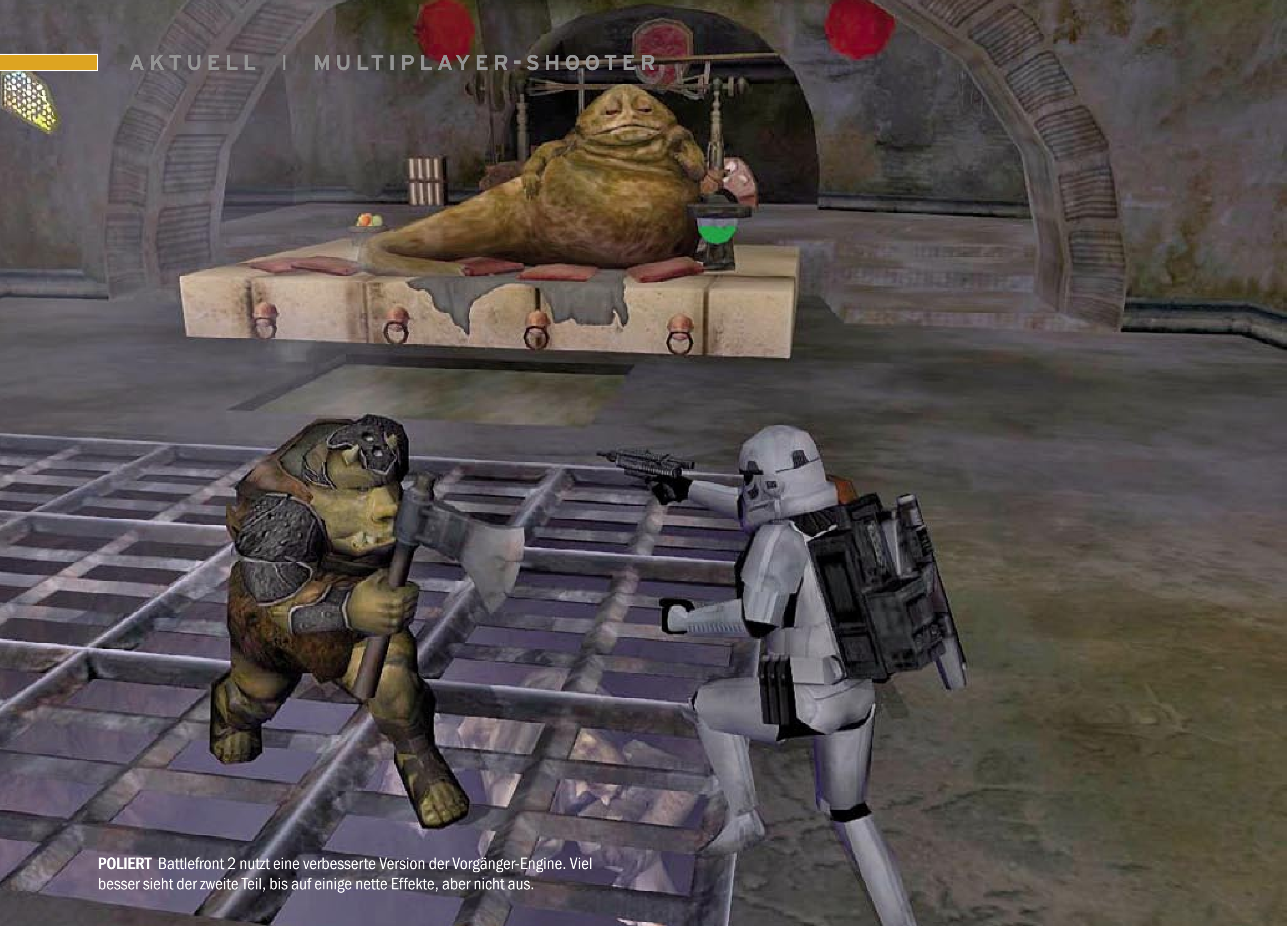
Felsl: „Als wir die Vorproduktion von **Shattered Union** begonnen haben, stand das Thema noch nicht fest. Ein WW2-Szenario wurde genau so diskutiert wie der Krieg im Irak. Nachdem aber dutzende Spiele dieser Art auf dem Markt sind, haben wir uns nach Alternativen umgesehen. Ausschlaggebend war der Roman **The Guns of the South** von Harry Turtledove, der ähnliche Szenarien wie **Shattered Union** beschreibt.“

PC Games: Kommt das bei amerikanischen und europäischen Käufern an?

Felsl: „Davon sind wir überzeugt. Die USA sind bei **Shattered Union** zwar zersplittert, aber für US-amerikanische Spieler ist es ein Anreiz, das Land wieder zu vereinigen. Europäische Spieler beziehen wir ebenfalls mit ein, da sie ja als Europäische Union die Kontrolle übernehmen können.“

PC Games: Was ist mit Osteuropa? Russland übernimmt in der Storyline zwar Alaska, in der Einzelspieler-Kampagne spielt die Nation jedoch als Waffenlieferant lediglich eine Nebenrolle.

Felsl: „Die Alaska-Geschichte ist unser Hintertürchen. Wenn **Shattered Union** gut ankommt, dann ist ein Add-on mit Szenarien in Asien und Europa denkbar. Im Skirmish- und Mehrspieler-Modus kann man aber auch jetzt schon als Russe spielen.“



POLIERT Battlefront 2 nutzt eine verbesserte Version der Vorgänger-Engine. Viel besser sieht der zweite Teil, bis auf einige nette Effekte, aber nicht aus.

Battlefront 2

Lucas Arts haben aus ihren Fehlern gelernt. Star Wars Battlefront 2 bietet zahlreiche Verbesserungen, riesige Weltraumschlachten und spielbare Jedi-Meister!



MACHT Die spielbaren Jedi-Meister verfügen über charakteristische Fähigkeiten.

Coruscant ist ein überaus wichtiger Planet. Schließlich befinden sich hier die Hauptsitze der Regierungen der galaktischen Republik und des Jedi-Ordens. Am angenehmsten lässt sich Coruscant aus dem Weltraum bestaunen, vom Cockpit eines X-Wing aus. Aber eigentlich haben Sie für Sightseeing gar keine Zeit, denn wenn Sie in **Star Wars: Battlefront 2** in der Pilotenkanzel eines Raumschiffs sitzen, ist immer die Hölle los. Lucas Arts erhörte glücklicherweise das Flehen der verzweifelten Fans und integrierte endlich riesige Raumschlachten. Das ist aber nicht die einzige Neuerung, über die sich **Battlefront**-Spieler freuen dürfen. So haben Sie erstmals die Möglichkeit, in die Haut diverser **Star Wars**-Helden und Bösewichte zu schlüpfen. Sie wollten immer schon als Yoda durch die Sümpfe Dagobahs hasten und imperiale Stormtrooper mit dem Lichtschwert filetieren? Tun Sie sich keinen Zwang an. Aus Balancing-Gründen ist die Einsatzdauer der übermächtigen Jedi-Meister allerdings begrenzt. Die verbleibende Zeit ist an der Bildschirmanzeige in Form eines schrumpfenden Lichtschwertes ersichtlich. Dieser Countdown lässt sich verlängern, in dem Sie sich besonders heldenhaft verhalten und Ihrem Team dienen. Wer aber beispielsweise Verbündete killt, wird mit Zeitabzug bestraft.

Das ist schon viel besser!

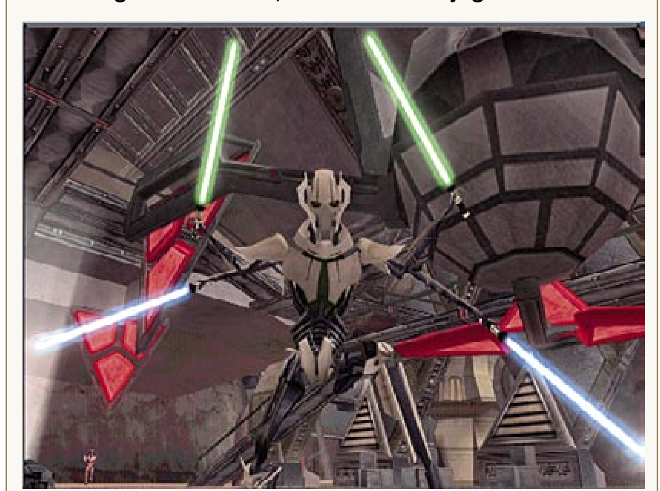
Der Vorgänger versetzte das Multiplayer-Shooter-Prinzip von EAs **Battlefield**-Reihe ins **Star Wars**-Universum, wobei das Unterfangen nicht hundertprozentig glückte. Der Einzelspielermodus litt unter einer schwachen Bot-KI und dem eintönigen Gameplay. Zocker des Multiplayer-Modus klagten über Lags, schlechtes Balancing und den umständlichen Server-Browser. All das soll jetzt besser werden. PC Games war bei Lucas Arts vor Ort, um sich selbst ein Bild von den Verbesserungen zu machen. Vorläufiges Fazit: Schon die Vorabversion stellt den Erstling komplett in den Schatten. Die auffälligste Neuerung des Einzelspielermodus ist das abwechslungsreiche Missions-Design. Es geht nicht mehr nur darum, Kontrollpunkte einzunehmen. Stattdessen gilt es in jedem Level ganz klare Missionsziele zu erfüllen. So sollen Sie etwa einen Generator deaktivieren, der eine Energiebarriere speist, die Ihre Truppen am Weiterkommen hindert. Ein anderes Mal ist es Ihre Aufgabe, vier riesige Monster zu töten, um Ihre Verbündeten zu schützen. Richtig imposant wird es, wenn Sie im Hangar eines Sternenzerstörers landen, sich in den Generatorraum vorkämpfen und dort die Schildgeneratoren zerstören. Ist das erledigt, steigen Sie in Ihr Schiff und geben dem Koloss den Rest. Kurz: Solisten haben mit **Battlefront 2** definitv mehr Spaß.

Herrscher der Galaxis

Den Multiplayer-Modus durften wir noch nicht spielen, was uns nicht daran hinderte, trotzdem ein paar Informationen herauszuquetschen. Laut Lucas Arts wurde das Interface deutlich verbessert, und Online-Statistiken und Buddy-Listen eingebaut. Zudem ist der bereits aus dem Vorgänger bekannte Galactic Conquest jetzt auch im Mehrspieler-Modus verfügbar. Die Multiplayer-Karten mussten sich beim Erstling einige Kritik gefallen lassen. Zum Beispiel in puncto Leveldesign und Größe. Bei den mehr als 20 neuen Maps soll es in der Hinsicht ebenfalls keinen Grund mehr zum Meckern geben. Klingt fast zu schön, um wahr zu sein.

Die Meister aller Klassen

In Star Wars: Battlefront 2 schlüpfen Sie endlich selber in die Haut der mächtigsten Jedi-Meister, die das Universum je gesehen hat.



Im Vorgänger durften Sie die Jedi-Meister nur als Zuschauer bewundern. In **Battlefront 2** nehmen Sie das Lichtschwert selbst in die Hand, im Fall von General Grievous in Ihre vier Hände. Dabei bieten alle Jedi-Ritter natürlich ihre ganz speziellen Stärken, Schwächen und Special-Moves. Beispiel: Yoda ist flink wie ein Wiesel, springt weiter als ein Tauntaun, ist dafür aber nicht gerade der Kräftigste. Welche Jedi und Helden im Spiel vorkommen? Wir wissen von den Folgenden, dass sie definitiv an Bord sind: Anakin Skywalker, Luke Skywalker, Darth Vader, Darth Sidious, Prinzessin Leia Organa, Mace Windu, Count Dooku, Master Yoda, Obi-Wan Kenobi, General Grievous, Boba Fett, Chewbacca, Ki-Adi-Mundi und Aayla Secura. Was mit Han Solo oder C3-PO ist? Das steht noch in den Sternen ...

THOMAS WEISS

Sind wir Deutsche ein Volk von Ja-Sagern? Vielleicht gefiel mir deshalb der überarbeitete Singleplayer-Modus so gut ... Statt ohne Plan umherzuirren, bekomme ich jetzt endlich klare Befehle. „Tu dies, zerstöre jenes und wenn Du versagst, scheitert die Mission!“ Noch schöner: spielbare Jedi-Meister!

Entwickler: Pandemic Studios
Anbieter: Lucas Arts/Activision
Termin: 31. Oktober 2005



MÄCHTIG Magneto – der Mann mit dem schmucken Umhang – ist einer der zwölf Superhelden.

WIE GEMALT? Der Comic-Grafik merkt man trotz höherer Auflösung ihre Konsolenherkunft an.



STARK Mithilfe ihrer Superkräfte lässt die schlagkräftigere Viererbande diesen Bösewichtern keine Chance.

X-Men Legends 2

Die legendären X-Men-Superhelden sind zurück! Und verbünden sich zum Kampf gegen das Böse mit ihren ärgsten Feinden, den Mutanten der Bruderschaft.

ANZIEHENDE SUPERHELDEN

Mit seinen wuchtigen Pranken zieht Comic-Schurke Magneto auch im PC-Spiel Gegner und Objekte an.



Wer bei obiger Einleitung nur Bahnhof versteht, hatte vermutlich noch nie einen Comicband von Marvels weltberühmter X-Men-Serie in den Händen – eine echte Bildungslücke. Aber kein Drama, denn auch ohne tiefgründiges Hintergrundwissen finden Sie sich im zweiten Teil von **X-Men Legends** (der erste erschien nur für Xbox, Playstation 2 und Gamecube) rasch zurecht. Wovon wir uns beim Anspielen einer fast fertigen Version überzeugten.

Qual der Wahl

Wie bei den Vorgängern spielt die Handlung keine große Rolle. Spielziel ist stets das Plätten möglichst vieler Bösewichter in möglichst kurzer Zeit. Bevor es los geht, stellen Sie sich aus zwölf Comic-Charakteren eine schlagkräftige Viererbande zusammen. Von den X-Men stehen unter anderem Bishop, Wolverine und Storm, von den Mutanten der Bruderschaft Magneto, Toad oder Juggernaut zur Wahl. Da jeder Held über spezielle Fähigkeiten verfügt, will die Zusammenstellung wohl überlegt sein.

Heldenmetzelei à la Diablo

Im Gegensatz zum etwas unübersichtlichen Helden-Gemetzel **Fantastic Four** steuern Sie Ihr Heroen-Quartett mit Maus (überraschend gut!) oder Gamepad aus einer dreh- und zoombaren **Diablo**-Perspektive durch abwechslungsreiche Levels. Den Weg zu „Obergegnern" wie den vier Reitern der Apokalypse oder Lady Deathstrike säumen wenige und simple Rätsel sowie Unmengen an Gegnern. Während des Spiels können Sie jederzeit zwischen den Mitgliedern Ihres Teams hin und her wechseln, die restlichen Recken übernimmt die ordentliche KI. Praktisch: Gesammelte Erfahrungspunkte lassen sich rollenspieltypisch in bessere Fertigkeiten (etwa Komboangriffe) eintauschen. Neben dem Solospiel ist auch ein kooperativer Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler geplant.

CHRISTIAN SAUERTEIG 

Echt super, diese Helden! Als Fan der Comic-Vorlage war ich hellauf begeistert, dass der zweite Teil auch für den PC veröffentlicht wird. Grafik und Steuerung machen einen ordentlichen Eindruck und die Vielzahl an Moves und Kombos versprechen Abwechslung im sonst monotonen Schurken-Plätten.

Entwickler: Raven Soft
Anbieter: NBG
Termin: 13. Oktober 2005







1. SEILAKT Zur Palette an neuen Gegenständen gehört eine Armbrust samt Seil. Einmal abgefeuert, können sich Ihre Team-Kameraden und Sie abseilen, in Sicherheit bringen oder fix ins feindliche Territorium eindringen.

2. FRISCHZELLENKUR Das Add-on bietet zehn neue Fahrzeuge. Eines der interessantesten ist der wendige Wüstenbuggy. Außerdem dürfen Sie sich eine Gasmaske umschnallen, um resistent gegen Rauchgranaten zu sein.

3. LAUERPOSE Der Großteil der neuen Einsätze findet in der Dunkelheit oder im Morgengrauen statt. Unauffälliges Verhalten ist hierbei Pflicht – nur wer taktisch geschickt Häuserdächer nutzt, hat eine Chance.

Battlefield 2

SPECIAL FORCES | Erwartungsgemäß ist das erste Erweiterungspack zum Mehrspieler-Hit mehr als nur ein simples Karten-Update.

Es ist schon ungewöhnlich, wenn Entwicklerschmieden schon vor der Veröffentlichung eines Hauptspiels an einer umfangreichen Erweiterung arbeiten. Im Fall von **Battlefield 2: Special Forces** ist das aber nicht verwunderlich. Schließlich werkelt das Team von DICE Schweden am Hauptprogramm, während die Kollegen in Kanada (zeichneten für **Battlefield: Vietnam** verantwortlich), sich schon seit Anfang des Jahres dem Add-on widmen. Und das hat es wirklich in sich. Statt der üblichen drei Parteien USA, China und der Koalition des Nahen Ostens (MEC), schlüpfen Sie in **Special Forces** in die Haut von waschechten Spezialeinheiten aus aller Welt. Da wären die legendären Navy SEALs aus den Vereinigten Staaten, die britischen SAS, die russischen Speznas, MEC-Spezialeinheiten, Rebellen und Aufständische. Das Szenario hingegen ändert sich nicht, Sie sind bei den acht neuen Karten hauptsächlich im Nahen Osten unterwegs. Natürlich gibt es auch diesmal 16-, 32- und 64-Spieler-Varianten, damit Sie beispielsweise nicht mit einem Dutzend Soldaten in übermäßig riesigen Schlachtfeldern herumirren müssen. Zwölf neue Schießeisen sorgen für die nötige Feuerkraft der Spezialkräfte, zehn frische Vehikel lassen Sie zügiger von A nach B reisen. Darunter finden sich ein flinker Buggy und ein Pick-up-Truck mit aufmontierter MG-Station. Mehr Informationen zu den Fahrzeugen lässt sich EA nicht entlocken. Die größte Neuerung an **Battlefield 2: Special Forces** sind die Nachteinsätze. Ausgerüstet mit Nachtsichtgerät und Kletterequipment schleichen Sie mit Ihren Kameraden durch die Finsternis. Diesmal besteigen Sie sogar Dächer, ein Seil samt Haken macht es möglich. Oben angekommen, die Gegner ausgeschaltet, packen Sie die Armbrust aus und seilen sich elegant zu fast jedem beliebigen Ort.

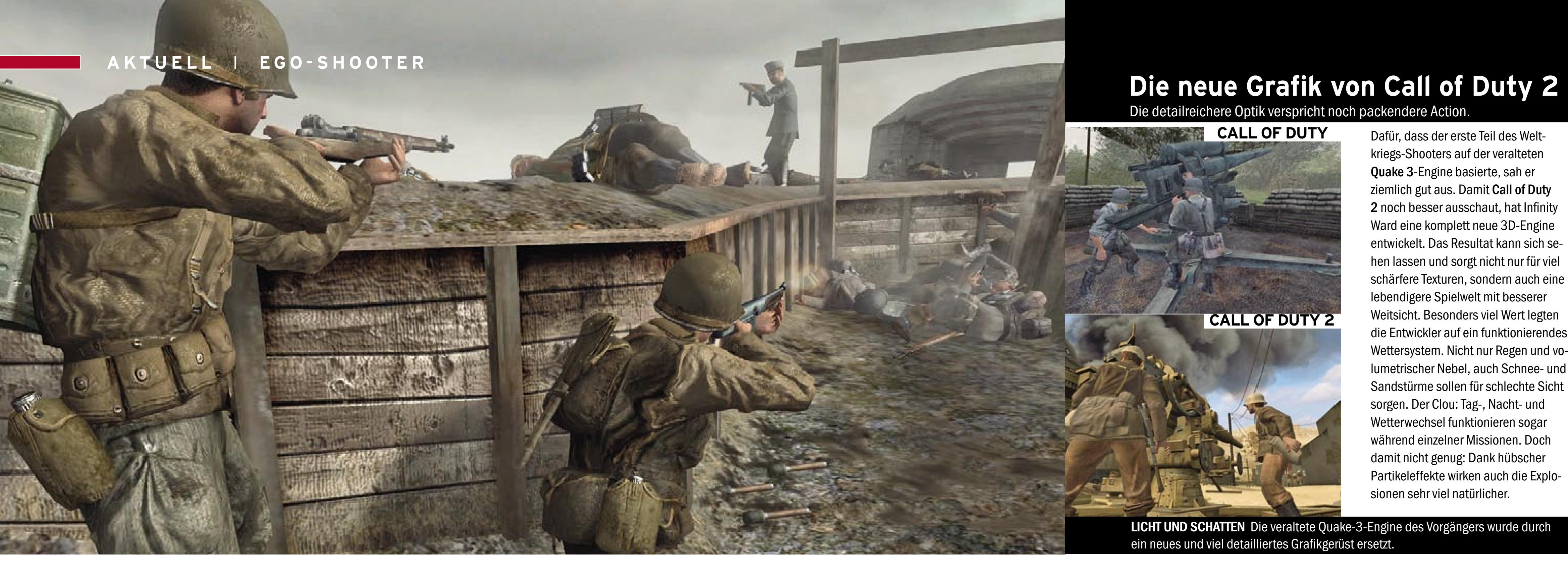
BENJAMIN BEZOLD 

*Unauffällige Vorgehensweisen, Nachtsichtgerät, Spezialeinheiten – das erinnert an Taktik-Shooter à la **SWAT**, nur eben mit Fahrzeugen. Das Erweiterungspack **Special Forces** bietet weniger Materialschlachten und Panzerkämpfe, dafür mehr Team-Arbeit und Taktik. Ob sich die anspruchsvolle **Battlefield 2**-Anhängerschaft mit diesen Neuerungen anfreunden kann, erfahren wir noch in diesem Herbst.*

Entwickler: DICE Kanada
Anbieter: Electronic Arts
Termin: 3. Quartal 2005



PREISWERT + KOMPETENT
3000mal in Europa
expert
Dawn Of War Winter Assault, die Erweiterung zum Strategie-Hit Dawn Of War. USK:16
Dawn Of War Winter Assault
Panzers Phase 2
USK:16
Dragonshard
Die beispiellos erfolgreiche Rollen-spiel-Serie D&D eroberte mit Dragonshard neues Terrain. USK: 12
Vorraussichtlich erhältlich ab 5.10.05
Vorraussichtlich erhältlich ab 5.10.05
je 29.-
Jetzt zum Hammerpreis!
44.-
feel GOOD!
Magic Music Maker 2006
Magix Music Maker 2006 begeistert mit einer rundum erneuerten Programmoberfläche, vielen neuen Funktionen und Detailverbesserungen.
Emergency Room
Erste und einzige PC-Umsetzung einer der populärsten TV-Serien der letzten Jahre. USK: 12
Vorraussichtlich erhältlich ab 7.10.05
45.-
29.-
USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN WARE NICHT VORHANDEN, BESCHAFFEN WIR DIESE UMGEHEND FÜR SIE.
Die Anschriften der expert Fachmärkte und eine Auswahl weiterer Angebote finden Sie auch unter www.expert.de



Die neue Grafik von Call of Duty 2

Die detailreichere Optik verspricht noch packendere Action.

CALL OF DUTY

CALL OF DUTY 2

Dafür, dass der erste Teil des Weltkriegs-Shooters auf der veralteten **Quake 3**-Engine basierte, sah er ziemlich gut aus. Damit **Call of Duty 2** noch besser ausschaut, hat Infinity Ward eine komplett neue 3D-Engine entwickelt. Das Resultat kann sich sehen lassen und sorgt nicht nur für viel schärfere Texturen, sondern auch eine lebendigere Spielwelt mit besserer Weitsicht. Besonders viel Wert legten die Entwickler auf ein funktionierendes Wettersystem. Nicht nur Regen und volumetrischer Nebel, auch Schnee- und Sandstürme sollen für schlechte Sicht sorgen. Der Clou: Tag-, Nacht- und Wetterwechsel funktionieren sogar während einzelner Missionen. Doch damit nicht genug: Dank hübscher Partikeleffekte wirken auch die Explosionen sehr viel natürlicher.

LICHT UND SCHATTEN Die veraltete Quake-3-Engine des Vorgängers wurde durch ein neues und viel detailliertes Grafikgerüst ersetzt.

Call of Duty 2

Dramatik, Spannung, Atmosphäre und bislang ungesehene Special Effects: Die Fortsetzung des erfolgreichen Shooters lässt Ihnen kaum Zeit zum Luftholen.

Im polnischen Rastenburg, keinen Steinwurf von Hitlers berüchtigtem Führerhauptquartier Wolfsschanze entfernt, stellte Infinity Ward eine weit fortgeschrittene Version des kommenden Weltkriegs-Shooters **Call of Duty 2** vor. Schon der erste Teil sorgte mit seiner adrenalingeladenen Kampagne für ungeschminkte Action und ein in dieser Form unerreicht intensives Spielerlebnis. Auch beim Nachfolger werden Authentizität und beklemmende Atmosphäre groß geschrieben – und hoffentlich auch die Spieldauer. Denn dass bei den drei Solo-Kampagnen von **Call of Duty (dt.)** bereits nach acht Spielstunden der Abspann über den Monitor flimmerte, fanden die wenigsten Spieler zum Schießen.

Nichtlineare Kampagnen

Im Gegensatz zum linearen Vorgänger sind die vier Kampagnen in **Call of Duty 2** nach der Einstiegsmission in beliebiger Reihenfolge spielbar. Zu Beginn schlüpfen Sie in die Uniform des russischen Infanteristen Vassili Ivanovich Koslov, der als Mitglied der Roten Armee 20 Kilometer vor Moskau stationiert ist und mit seiner Einheit den deutschen Vorstoß zurückschlagen soll. Viel Zeit zum Verschnaufen bleibt nicht. Aus der Ferne sind bereits erste Schüsse zu hören, Kettenrasseln gegnerischer Panzer kommt immer näher. Den eben noch ruhigen Kameraden steht die Angst ins Gesicht geschrieben. Dann: Feindliche Artillerie eröffnet das Feuer. Per Funkspruch ertönt noch das Kommando, in Deckung zu gehen, als bereits die ersten Geschosse in dem Verschlag niedergehen. Panische Schreie. Rauch. Feuer. Nicht weit entfernt knattert ein MG. Dann die nächsten Explosionen. Unheimliche Stille. Verzweifelte Hilferufe. Nichts wie raus hier! Die Umgebung: tote und verwundete Kameraden. Ein entsetzlicher Anblick. Schreie. Ganz in der Nähe: Hitlers Schergen, denen Sie trotz dezimierter Schlagkraft eine empfindliche Niederlage beibringen sollen ... Sie merken, auch **Call of Duty 2** ist nichts für schwache Nerven und intensiviert die eindringlich-dramatische Atmosphäre des Vorgängers noch. Wenige Spiele schaffen es, eine vergleichbar glaubwürdige Kulisse zu kreieren.

Reale Schauplätze

Die anderen Kampagnen führen Sie als britischer Soldat nach Nordafrika, wo Sie Wüstenfuchs Rommels Afrikakorps niederringen sollen. Später sind Sie sogar Mitglied einer US-Army-Spezialeinheit, die hinter feindlichen Linien operiert. Außerdem ist eine Frankreich-Kampagne geplant, in der Sie die Landung am berüchtigten Omaha Beach aus der Perspektive eines einfachen Soldaten miterleben, der in einem der ersten Landungsboote direkt in das Mündungsfeuer deutscher Bunker schippert – beklemmend!

Bombastische Soundausgabe

Wie beim Vorgänger steuern Sie stets einen einzigen Protagonisten aus der Ego-Perspektive, der Rest Ihrer Einheit agiert gewohnt intelligent allein. Was bei der von uns angespielten Beta-Version schon ganz gut funktionierte. Im Laufe des Spiels steigt Ihr Krieger vom einfachen Soldaten zum Helden auf und sammelt mit gewonnenen Schlachten fleißig Erfahrungspunkte. Neben der frischen Grafik (siehe Kasten) fasziniert das dynamische Sound-System. Granateneinschläge und Schüsse klingen nicht nur erstaunlich real, sondern lassen sich auch orten.

CHRISTIAN SAUERTEIG



*Gegen **Call of Duty 2** ist Steven Spielsbergs Kino-Epos **Der Soldat James Ryan** ein entspanntes Kaffeekränzchen. Ein besseres Anti-Kriegs-Spiel kam mir bisher nicht zwischen die Finger. Angst macht mir allerdings nicht nur das beklemmende Szenario, sondern auch die Frage, ob die Kampagnen wieder so kurz geraten sind.*

Entwickler: Infinty Ward
Anbieter: Activision
Termin: 03. November 2005



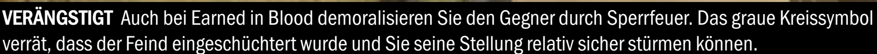
FILMREIF Die neue Grafik-Engine sorgt für eine viel detailliertere Optik. Beeindruckend: die Raucheffekte.

WÜSTENKRIEGER Eine der vier Story-Kampagnen führt Sie zu Wüstenfuchs Rommel nach Nordafrika.

ECHTE SCHIESSEISEN Auch Call of Duty 2 setzt auf Realismus. Authentische Waffen sind selbstverständlich.

FEUER FREI Zu Spielbeginn schlagen Sie den Vorstoß der deutschen Wehrmacht vor den Toren des verschneiten Moskaus zurück.





VERÄNGSTIGT Auch bei Earned in Blood demoralisieren Sie den Gegner durch Sperrfeuer. Das graue Kreissymbol verrät, dass der Feind eingeschüchtert wurde und Sie seine Stellung relativ sicher stürmen können.



SCHUTT UND ASCHE Im zerbombten Ort Carentan kommt eine bedrohliche Atmosphäre auf.



GESCHICKTE TAKTIK Anstatt durch die Tür zu stürmen, überraschen Sie den Gegner von der Fensterseite.

Brothers in Arms

Earned in Blood | Sie dachten, Sie hätten die Normandie in BiA befreit? Mitnichten! Diesmal liefern Sie sich in Carentan beklemmende Häuserschlachten.

Sperrfeuer legen und flankieren – auch die Fortsetzung zum Weltkriegs-Shooter **Brothers in Arms** setzt ganz auf diese bewährte Taktik. Nur erleben Sie diesmal die Geschehnisse rund um den D-Day nicht in Person von Matt Baker, sondern seines Kollegen Joe Hartsock. Dem ist die schwierige Aufgabe zuteil geworden, sich durch die französische Stadt Carentan zu kämpfen. Wir erinnern uns: Im Vorgänger erreichten Sie lediglich den Ortseingang. Somit fängt **Earned in Blood** genau dort an, wo **Brothers in Arms** endete. Schlichen Sie damals vornehmlich über saftige Wiesen und suchten hinter Hecken Schutz, steht in der Fortsetzung – die Ubisoft nicht als zweiten Teil sondern lediglich als neues Kapitel ansieht, das ohne Hauptprogramm spielbar ist – der Häuserkampf im Vordergrund.

Ein überhasteter Schritt könnte im aufwendig nachgebildeten Carentan Ihr letzter sein. In den zerbombten Wohnungen lauern überall deutsche Fallschirmjäger und Scharfschützen, die nur darauf warten, Sie in den engen Gassen in einen Hinterhalt zu locken. Bedächtiges Vorrücken ist also angesagt. Trümmer, Schutthaufen und Fahrzeuge erweisen sich dabei als Ihre besten Freunde. Denn diese Objekte bieten eine perfekte Deckung, während Sie Ihre Jungs herumkommandieren. Die Befehle erteilen Sie genauso wie im Vorgänger bequem per Maus. Auch was die strategischen Möglichkeiten anbelangt, gleicht Joe Hartsocks Abenteuer **Brothers in Arms** wie eine Gewehrkugel der anderen: Ein Team hält den Gegner in Schach, das andere rückt über die Flanke vor und fällt den Deutschen in den Rücken. Simpel, aber effizient und immer wieder aufs Neue spannend. Ferner sollen sich die Deutschen dank verbesserter Gegner-KI nicht so leicht überrumpeln lassen.

Fans kooperativer Mehrspielerpartien dürfen sich nicht nur auf frische Multiplayer-Missionen, sondern auch über den neuen Skirmish-Modus freuen. Hier halten Sie entweder allein oder zu zweit mehrere Feindwellen ab, absolvieren gemeinsam Missionsziele oder töten so viele Gegner wie möglich, bevor die Zeit abgelaufen ist. Die Stärke der Feinde lässt sich dabei ganz dem eigenen Können anpassen.

BENJAMIN BEZOLD 

Klasse, wie Gearbox die Storys der beiden Titel miteinander verknüpft. Immer wieder fechten Sie in Rückblenden Schlachten aus, die Hartsock parallel zu den Missionen des ersten Teils absolvierte. Bleibt nur noch zu hoffen, dass Gearbox die KI der Kollegen aufbohrt. Die ließ in unserer Beta noch zu wünschen übrig.

Entwickler: Gearbox
Anbieter: Ubisoft
Termin: 6. Oktober 2005

-Anzeige-

SPORT | **BERICHT AUS DEINER FUSSBALLWELT**
www.fifa06.ea.com www.easports.de

Spieler schlafen in Stadien

'ÜBERRASCHT SIE DAS?!' So lautete die Retourkutsche der Stadion-Offiziellen letzte Nacht nach einer Reinigungsaktion in der Münchner Arena. Was einst nur Gerücht war, ist jetzt Fakt. Die Bundesliga holt offiziell zum Schlag aus gegen die ständig steigende Zahl an Spielern, die auf Trainingsgeländen und in Stadien quer durch das ganze Land nächtigen – sie schlummern lieber im Gras oder hinter den Absperrungszäunen als nach Hause zu gehen. Vereinzelte Fälle haben sich schon überall breit gemacht, und letztens entdeckte man sogar ein ganzes Team, das sich im Wäscheraum eines Regionalligaclubs eingenistet hatte. „Dieses Verhalten ist einfach unakzeptabel für Profi-Athleten," schäumte ein Funktionär, als er zu dem Thema befragt wurde. „Keine Ahnung, ob das eine neue Form von Therapie ist, oder Extremtraining oder schlicht und ergreifend geisteskrank. Die Spieler sollten nicht so am Trainingsgelände kleben, sie verbringen genug Zeit hier." Die Ursachen dieses relativ neuen Phänomens stehen noch nicht ganz fest. Natürlich könnte die Zunahme von Spielen und Fußball-Hysterie vor der nahenden FIFA Fußball-Weltmeisterschaft Deutschland 2006™ eine Rolle spielen; doch es gibt viele Berichte, dass die Spieler aus freien Stücken die Nacht auf dem Spielfeld verbringen und dass weder Übermüdung noch Überspielt-sein etwas mit diesem bizarren Verhalten zu tun habe.
Bis jetzt ist dies allerdings von noch keinem Spieler bestätigt worden.

Podolski auf dem Weg zum Mars und zurück!

LETZTEN SAMSTAG SPIELTE PODOLSKI atemberaubende 565 Spiele für seinen Verein. Doch während die Fans angesichts der 780 Tore des Kölner Stürmers völlig aus dem Häuschen waren, zerbrachen sich die Weißkittel der Universität über etwas ganz anderes den Kopf. Laut Berechnungen von Prof. Uli Kurtenbach rannte Podolski pro Spiel durchschnittlich 384.403 km – das ist etwa so viel, als ob er zum Mars und zurück dribbeln würde! „Einfach unglaublich!" kommentierte der weltweit angesehene Professor die Zahl. "Dieser junge Mann setzt mehr Energie frei als jedes deutsche Kraftwerk. Wir müssen einfach herausfinden, was genau ihn zu so einem Super-Athleten macht." Obwohl Kurtenbach nur ungern von einem „Projekt Podolski" sprach, enthüllte eine namentlich nicht genannte Quelle bei einem Geheimtreffen eben diese Pläne.

Totale Hingabe

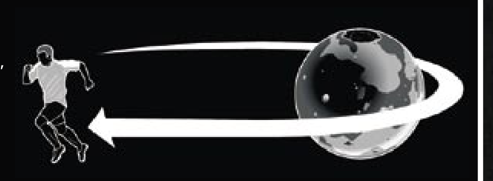
"Biotechniker versuchen derzeit das Gen zu entwickeln, das verantwortlich für Podolskis Geschwindigkeit und Durchhaltevermögen ist ...

Ihre Hoffnung ist, es zu reproduzieren und auf dem Schwarzmarkt zu verkaufen. Vereine aus ganz Europa würden ein Vermögen für die Formel geben.
Angeblichwollen Wissenschaftler Podolski für vier Monate vom Platz nehmen, um ihn einer Reihe rigoroser Tests zu unterziehen. Die erbosten Kölner Fans konnte Podolski allerdings schnell beruhigen: „Ich bin Stürmer, kein Versuchskaninchen."

KOSMISCHER FUSSBALL!

1) WENN SIE IN IHREN SPIELEN SO VIEL LAUFEN WIE PODOLSKI, KÖNNTEN SIE SCHON BALD DIE SCHWINDELERREGENDEN HÖHEN DES KOSMOS ERREICHEN.

IN EINER DURCHSCHNITTLICHEN FUSSBALL-SESSION LEGT PODOLSKI EINE STRECKE VON 380.000 KM UND MEHR ZURÜCK – UND DAS BEI BETRÄCHTLICHEM TEMPO.











NIX WIE WEG Ziel des Spiels ist, sich nicht von der Polizei erwischen zu lassen.

TAGHELL Im Gegensatz zu Need for Speed: Underground 2 fahren Sie nur tagsüber.



BAYERISCHE PS-SCHLEUDER Der BMW M3 kann wie die anderen Fahrzeuge ordentlich aufgemotzt werden.

Need for Speed

Most Wanted | Tatütata, die Polizei ist wieder da: Beim neuesten Spross der Need-for-Speed-Serie kehren die wilden Verfolgungsjagden mit den Ordnungshütern zurück.

Realistischer Sound

So kommen die Autos zu ihren authentischen Motorengeräuschen.

Für ein noch realistischeres Spielerlebnis haben die Entwickler von **Need for Speed: Most Wanted** weder Kosten noch Mühe gescheut und die Motorensounds aller im Spiel enthaltenen Fahrzeuge mittels modernster Technik aufgenommen. Für dynamische Soundeffekte wurden mehrere Richtmikrofone direkt in Motornähe sowie rund um den Wagen aufgestellt. „Einen derartigen Aufwand haben wir noch nie betrieben. Das Ergebnis ist mehr als hörenswert", erzählt Entwicklungsleiter Mat Thomas stolz.



PSSST, AUFNAHME! Der Motorensound wurde mittels modernster Technik erfasst.

Es werde Licht: Illegale Straßenrennen zu nachtschlafender Zeit sucht man bei **Need for Speed: Most Wanted** vergebens. Stattdessen erfüllen die Entwickler mit dem Comeback der rasanten Polizei-Verfolgungjsagden (bekannt aus **Need for Speed: Hot Pursuit 2**) einen Herzenswunsch vieler Spieler. Auf einem frei befahrbaren Straßennetz von mehreren hundert Kilometern cruisen Sie nicht nur wie in **Underground 2** nach Herzenlust durch die Gegend, sondern dürfen jederzeit diverse Herausforderungen annehmen. Das können stinknormale Duelle gegen andere Streetracer, aber auch Drag- oder Drift-Rennen sein. Unser Favorit beim Anspielen der fast fertigen Xbox-Version war allerdings der neue Tollbooth-Modus, ein verflixt schnelles Checkpoint-Rennen gegen die Zeit – und die Polizei. Um nicht auszuscheiden, müssen Sie nämlich mit einem Affenzahn unterwegs sein. Wer sich dabei nicht an die Geschwindigkeitsbeschränkungen inner- und außerhalb geschlossener Ortschaften hält, gerät alsbald ins Visier der Gesetzeshüter und hat ratzfatz mehrere Blaulicht-Boliden an seiner Stoßstange kleben. Das gilt für sämtliche Spielmodi, aber auch für entspannte Spazierfahrten. So ist es durch konsequentes Gas geben also jederzeit möglich, adrenalingeladene Rennen zu konstruieren. Und sich nicht erwischen zu lassen! Denn das Spielziel von **Most Wanted** ist, der meistgesuchteste Fahrer der Stadt zu werden.

Noch mehr Autos

Der Fuhrpark ist größer als zuvor und enthält Autos vieler namhafter Hersteller, darunter BMW, Porsche, Mazda, Lamborghini, Chevrolet. Wie bei **Underground 2** lassen sich alle Wagen optisch und leistungsmäßig ordentlich aufmotzen. Grafisch setzt **Most Wanted** auf die 3D-Engine des Vorgängers, die detaillierte Wagenmodelle, hoffentlich weniger kantige Streckenrandobjekte sowie die neue Speedbrake bietet: Bei Vollbremsungen mit Höchstgeschwindkeit läuft das Spiel dann für einige Sekunden in Zeitlupe ab.

CHRISTIAN SAUERTEIG 

*Nichts gegen **Need for Speed: Underground 2**, aber die **Hot Pursuit**-Serie war mit ihren Verfolgungsjagden seit jeher mein Favorit. Bereits das Fahrgefühl der Xbox-Version macht einen exzellenten Eindruck und die noch riesigere Auswahl an sündhaft teuren Sportwagen ist ganz nach meinem Geschmack.*

Entwickler: Electronic Arts
Anbieter: Electronic Arts
Termin: 24. November 2005

BEWAFFNET Seitlich sind an diesem Wagen Maschinengewehre angebracht, die als spannender Zusatz im „Wrecking"-Modus dienen.

AUFGEMOTZT Vielfältiges Tuning in der Garage des Karrieremodus macht Ihren Flitzer schöner und leistungsstärker.

TOTALSCHADEN Die Scheiben gebrochen, das Blech verbeult – das Schadensmodell hinterlässt eindrucksvolle Spuren an allen Wagen.

OFFROAD Gefahren wird nicht nur auf Asphalt, sondern auch auf Sand und Schlamm.

Crashday

Wo in der Realität für Autofahrer jeder Spaß aufhört, beginnt das Action-Rennspiel Crashday: Kratzer, Beulen, gesplitterte Scheiben gehören hier zum guten Ton.

Egal was du machst – es macht Spaß", behauptet Chefentwickler Robert Clemens. Er klingt überzeugend, auch weil die unmittelbar folgende Szene der Präsentation viel Kurzweil verhieß: Getrieben vom Nachbrenner rast sein Wagen, ein schnittiger Mix aus Lamborghini-Front und Ferrari-Heck, mit 400 Stundenkilometern auf eine 60 Meter nahezu senkrecht in den Himmel ragende Monsterschanze zu. Augenblicke später katapultiert der Turm ihn hoch in die Luft. Wie eine schwebende Ballerina schlägt der anderthalb Tonnen schwere Wagen Salti und dreht sich um die eigene Achse, dann fängt ihn die Schwerkraft ein. „Perfekte Landung", grinst Clemens, als sein Flitzer mit ächzender Federung aufschlägt – landet man auf den Reifen, ist das Manöver gelungen. Dass Blech und Glas dadurch Schrottreife erlangen, stört nicht. Im Gegenteil: Schäden zählen, genau wie Pirouetten oder Loopings, als punkteträchtige Stunt-Elemente.

Von den sieben Spielvarianten zeigt der Stunt-Modus am besten, was die Fahrphysik von **Crashday** ermöglicht: so gut wie alles. Wie in **Motocross Madness** oder der **Tony Hawk**-Serie taugt jeder Hügel, jede Steilkurve, jeder Tunnelausgang der bis zu zehn Kilometer langen, frei befahrbaren Karten als Sprungschanze. Die kühnen Einlagen lassen sich gar verknüpfen – geschickte Spieler fliegen buchstäblich in einer einzigen Kombo über die gesamte Strecke.

Wir greifen selbst zu dem Gamepad und freuen uns, dass man auch ungeübt schnell Erfolge erzielt. Alle Autos reagieren direkt und überwiegend präzise auf Lenkbewegungen. Ohne Bedarf nach einer Eingewöhnungsphase rast man durch Industriegebiete, über offene Felder oder das Gelände eines Atomkraftwerks, bestaunt Schanzen, Schrauben und Kuppeln, deren schiere Größe Adrenalin freisetzt, und ignoriert mit fröhlichen Akrobatikfiguren in der Luft eine Hand voll Naturgesetze. Das leichte Untersteuern und die noch nicht optimale Tastenbelegung zum Neigen des Fahrzeugs in der Luft – beides soll bis zur Verkaufsversion behoben sein – stören kaum.

Verschärfte Spielmodi

Ein Knopfdruck von Clemens unterbricht aufkeimende Euphorie. Er wählt im Menü den „Wrecking"-Modus – ein „Beispiel für die Vielfalt", sagt er. Vier Autos stehen sich diagonal auf einem freien Betonplatz mit leichten Bodenwellen gegenüber. Der Countdown läuft – fast zeitgleich beschleunigen die Wagen mit ganzer Kraft. Abbremsen oder gar ausweichen will keiner der Piloten, denn Spielziel ist, die Vehikel der Kontrahenten möglichst schnell und oft zu verschrotten. „Wrecking" weckt wohlige Erinnerungen an Psygnosis' Klassiker **Destruction Derby** – nur dass der beachtliche Detailgrad von hochgeschleuderten Reifen und eingedrückten Karossen noch eine Spur mehr beeindruckt; man fühlt sogar als Betrachter die Kraft der Explosionen und herumwirbelnden Autos.

Ein Maschinengewehr und ein Raketenwerfer dienen als optionale Verschärfung. Dann spielt sich **Crashday** wie das kultige **NICE** (1997): Heraneilende Gegner werden mit gezielten Schüssen zum Richtungswechsel überredet und flüchtende mit Sperrfeuer in die Enge getrieben.

In anderen Modi darf man, gejagt von den Rivalen, eine Mindestgeschwindigkeit nicht unterschreiten, um nicht zu explodieren (eine Hommage an den Film **Speed**) oder soll eine Flagge so lange wie möglich in seinem Besitz halten. Damit erreicht **Crashday**, was den meisten Action-Rennspielen fehlt: Abwechslung im Spielgefühl.

Nebensache Karriere

Eine rudimentäre (darauf liegt die Betonung) Hintergrundgeschichte verbindet Wettbewerbe der unterschiedlichen Modi zu einer durchgängigen Karriere, in der man seinen Wagen aufmotzt oder neue Vehikel ersteht. Doch die gerät durch ein anderes Spielelement zur Nebensache: Viel wichtiger sei, so Clemens, der kinderleicht zu bedienende Editor, mit dem man selbst die verrücktesten Streckenideen umsetzen könne. Auf dem Monitor erscheint eine grüne Ebene aus der Vogelperspektive, links davon befinden sich in einer aufgeräumten Leiste Kurven, Kreuzungen, Abfahrten, Geraden und andere Streckenbauteile. Handgestoppte 15 Sekunden benötigt der Chef von Moonbyte für einen Rundkurs mit Steilkurven und dekorativen Bäumen. Besonders beeilen musste er sich dafür dank Drag & Drop im Stile von **Sim City** nicht (siehe Extrakasten). Die Zugänglichkeit soll zu Experimenten animieren und ein Suchtgefühl wie im Action-Rennspiel-Urvater **Stunts** erzeugen: Nur noch den Absprung optimieren, nur noch eine besonders raffinierte Schanzenkombination testen, nur noch ein bisschen mehr Deko ...

Bis zur ersten von zwei angekündigten spielbaren Demos, die Ende dieses Jahres erscheinen soll, stehen Verbesserungen an der künstlichen Intelligenz der computergesteuerten Fahrer sowie am Multiplayer-Modus auf der Agenda. Direkt nach unserem Gespräch eilte Robert Clemens zum Hamburger Flughafen, um einen eigens aus Hawaii eingeflogenen Netzwerkexperten abzuholen – die heiße Phase hat begonnen.

JUSTIN STOLZENBERG

__Crashday__ spielt sich so erfrischend schnell und kompromisslos wie das erste __Destruction Derby__ anno 1995, verspricht aber mehr Abwechslung. Das leicht zugängliche, mitreißende Fahrgefühl und die schiere Fülle der möglichen Dinge, die man in Wirklichkeit nie mit einem Auto versuchen würde, machen schon jetzt Lust auf mehr.

Entwickler: Moonbyte / Replay Studios
Anbieter: Atari
Termin: Februar 2006

Streckenbaukasten

Einfacher Einstieg und viel Raum zur Entfaltung: Der Crashday-Editor lädt auch Unerfahrene zum Basteln ein.



Schritt 1
Aus der Vogelperspektive blicken Sie zunächst auf eine Ebene. Aus einer Liste von 300 Bauteilen zieht man per Maus Kurven und andere Teile an ihren Platz.



Schritt 2
Auf Knopfdruck öffnet sich die 3D-Ansicht: So sieht der Kurs in seinem derzeitigen Stadium im eigentlichen Spiel aus. Man darf sogar Probe fahren.



Schritt 3
Eine große Zahl vorgefertigter Terrainoberflächen liegt dem Spiel bei. Höhen und Tiefen der Hügel und Bodenwellen stellen Sie per Schieberegler stufenlos ein.



Schritt 4
Unebenheiten im Boden, viele Bäume und Streckenrandobjekte sowie die atmosphärische Beleuchtung zeichnen den Kurs aus. Bauzeit bis hierhin: knapp zwei Minuten.



TRADE
FIGHT
BUILD
THINK
TRADE 3
ERLEBEN SIE HANDEL
IN EINER NEUEN DIMENSION
X3
RELEASE MITTE NOVEMBER 2005
ERHÄLTLICH AUCH IN DER SONDEREDITION
MIT HÖRBUCH UND SOUNDTRACK.
12+
www.pegi.info
WWW.X3-REUNION.DE
EGOSOFT
DEEP SILVER
PC DVD ROM
Änderungen vorbehalten

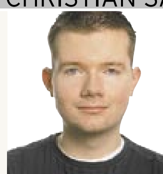
TEST

PETRA FRÖHLICH



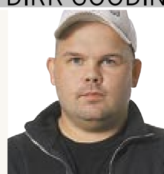
AUF DER FESTPLATTE:
Dungeon Siege 2, Age of Empires 3 Beta, Fußball Manager 06
MULTIPLAYER-FAVORIT:
World of Warcraft, C&C Generäle
EINSAME-INSEL-SPIELE:
World of Warcraft, Die Sims 2, Rollercoaster Tycoon 2 Gold
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Age of Empires 3, Hellgate: London
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Für alle Black-&-White-1-Desillusionierten: Black & White 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Die anfängliche Bockigkeit meines Black & White-2-Kälbchens

CHRISTIAN SAUERTEIG



AUF DER FESTPLATTE:
Pro Evolution Soccer 5, Battlefield 2, NHL 06, Fußball Manager 06
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Battlefield 2, NHL 06, Trackmania Sunrise
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Mad TV, Monkey Island, Mau-Mau
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
PES 5, Need for Speed: Most Wanted
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Fußball Manager 06
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Benzinpreise

DIRK GOODING



AUF DER FESTPLATTE:
Rome: Barbarian Invasion, X3: Reunion, World of Warcraft
MULTIPLAYER-FAVORIT:
World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE:
World of Warcraft, Rome: Total War, X2: Die Bedrohung
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
X3: Reunion
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
X3: Reunion
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Bet on Soldier

THOMAS WEISS



AUF DER FESTPLATTE:
Counter-Strike Source
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Counter-Strike Source
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Counter-Strike Source
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
The Elder Scrolls 4: Oblivion
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Im Oktober kommt es voraussichtlich: Psychonauts
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Die Spieldauer von F.E.A.R. – ich hätte gern länger Angst gehabt.

BENJAMIN BEZOLD



AUF DER FESTPLATTE:
Battlefield 2, Star Wars Galaxies, FS 2004, GT Legends
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Battlefield 2
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Die Sims 2, Pro Evolution Soccer 4
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Star Wars Battlefront 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
GT Legends
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Bet on Soldier

CHRISTOPH HOLOWATY



AUF DER FESTPLATTE:
Fable, Codename: Panzers - Phase 2, Dungeon Siege 2
MULTIPLAYER-FAVORIT:
World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE:
World of Warcraft, Half-Life 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Alan Wake, Oblivion
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Psychonauts
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Dragonshard

JUSTIN STOLZENBERG



AUF DER FESTPLATTE:
Everquest 2, Guild Wars, Pro Evolution Soccer 4, Civilization 3
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Pro Evolution Soccer 4
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Sims 2 + Nightlife, Civilization
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Civilization 4, Pro Evo Soccer 5 (finale Version)
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Ankh
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Saisonstart von Borussia Dortmund

HEINRICH LENHARDT



AUF DER FESTPLATTE:
NHL 06, Dungeon Siege 2, World of Warcraft
MULTIPLAYER-FAVORIT:
World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Maniac Mansion, NHL 95, Railroad Tycoon
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Civilization 4, Half-Life 2: Aftermath, The Elder Scrolls 4: Oblivion
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Namco Museum für PC – 14 emulierte Arcade-Oldies
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
WoW-Erweiterung erscheint nicht vor 2006, seufz.



WERTUNGS-PHILOSOPHIE

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in gängige Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%

Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%

Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%

Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%

Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser gerade noch „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%

Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen um diesen Titel.

< 50%

Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 Prozent gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

STUDIONOTE

PC Games fragt in regelmäßigen Abständen ab, wie zufrieden unsere Leser mit den gekauften PC-Spielen sind. Die daraus gewonnene Studionote bezieht sich grundsätzlich auf das zuletzt veröffentlichte Spiel des Entwicklers und liefert Ihnen – unabhängig von der Qualität des getesteten Spiels – einen Anhaltspunkt für Ihre Kaufentscheidung. Unter anderem bewerten viele tausend Leser die technische Qualität der Titel, den Service des Herstellers und nicht zuletzt den Spielspaß. Ein „–" bedeutet, dass es sich um ein Erstlingswerk handelt oder dass die Studionote aus anderen Gründen nicht ermittelt werden konnte.

PC-GAMES-AWARD





Herausragende Spiele würdigen wir mit den begehrten PC-Games-Awards – Silber verleihen wir ab 85 Punkten, die seltene Gold-Auszeichnung erst ab 90 Punkten. Mit diesen Prädikaten gekennzeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß in ihrem Genre. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer ab Seite 120.

GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start"-Button klicken, „Ausführen" wählen, „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.). Auf der Karteikarte „System" finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie	Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600	Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)	Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra)



AUFBAU-STRATEGIE

Black & White 2

EA | 07.10.2005 | USK 12 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 94 Als Aufbau-Spiel funktioniert **Black & White 2** prächtig, dank einiger innovativer Features wie dem intuitiven Straßenbau. In den Echtzeit-Massenschlachten bleibt das Spiel jedoch blass – es gibt kaum Taktik und zu wenig Truppentypen. Dafür entschädigen die witzigen Kreaturen, die man je nach Gesinnung als gute oder böse Schoßtierchen aufziehen darf. (fs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
93	90	81	--	85

ECHTZEIT-TAKTIK



Blitzkrieg Exclusive Pack

PYRAMIDE | 15.09.2005 | USK 16 | CA. € 10,-

BUDGET | Zwei Vollversionen zum Schnäppchenpreis verspricht das **Blitzkrieg Exclusive Pack**. Während **Rolling Thunder** eine 18 Missionen starke Kampagne um die amerikanische Panzer-Legende George S. Patton bietet, spielen Sie bei **Burning Horizon** alle bedeutenden Gefechte von Feldmarschall Rommel nach. Aufgrund des happigen Schwierigkeitsgrads und der öden Grafik nur was für **Blitzkrieg**-Fans. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
69	70	78	65	69

ECHTZEIT-TAKTIK



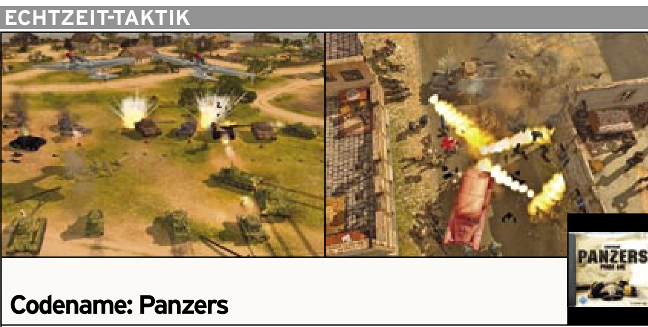
Blitzkrieg 2

CDV | 28.09.2005 | USK 12 | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S. 102 Erneut simuliert Nival Interactive entscheidende Fronten des Zweiten Weltkriegs. In drei Kampagnen spielen Sie auf Seiten der Russen, Alliierten und Deutschen. Allerdings ist **Blitzkrieg 2** nicht mehr ganz so knüppelhart wie sein Vorgänger. Das neu integrierte Nachschubsystem freut Einsteiger, schreckt Profi-Strategen allerdings ein wenig ab. Dafür gibt es satte 69 Missionen. (sw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
78	73	80	70	78

ECHTZEIT-TAKTIK



Codename: Panzers

AK TRONIC | 15.10.2005 | USK 16 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 07/04 Die Landung in der Normandie, Arnheim, Berlin: Anders als sein kürzlich erschienener Nachfolger **Codename: Panzers - Phase 2** konzentriert sich Phase 1 auf die bekanntesten Kriegsschauplätze. Statt sich wie **Blitzkrieg** oder **Sudden Strike** mit Schlachtberichten und Schwarzweißfotos zufrieden zu geben, inszeniert Stormregion nahezu filmreif die Erlebnisse von vier Charakteren und verleiht dem Taktik-Leckerbissen dadurch eine spannende Hintergrundgeschichte. In 30 abwechslungsreichen Missionen wird Sie vor allem die dreh- und zoombare, unglaublich detaillierte Spielwelt begeistern, flankiert von markerschütternden Explosionen und Effekten. Nicht umsonst eines der meistverkauften Strategiespiele 2004: Spätestens zu diesem Preis sollten Sie zuschlagen! (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
82	87	92	84	86

AUFBAU-STRATEGIE



Deep Sea Tycoon 2

KOCH MEDIA | 02.09.2005 | USK OHNE | CA. € 20,-

NEUHEIT | Mit dem witzigen Vorgänger hat **Deep Sea Tycoon 2** leider nicht mehr viel gemein. Anstelle halbwegs brauchbarer Unterwasser-Aufbaustrategie erwartet Sie nun eine langweilige Seepferdchen- und Schildkrötenzucht am hübsch gestalteten 3D-Meeresboden. Erst die letzten fünf der 30 Missionen sind minimal herausfordernd. Allenfalls für jüngere PC-Spieler empfehlenswert. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
69	64	72	--	56

ECHTZEIT-STRATEGIE



Dragonshard

LIQUID ENT. | 28.09.2005 | USK 12 | CA. € 50,-

NEUHEIT | TEST S. 106 Auf der Suche nach dem magischen Herz von Siberys kämpfen Sie entweder als der Orden der Flamme oder das Echsenvolk in einem Echtzeit-Strategiespiel mit Rollenspiel-Elementen. Eine nicht mehr ganz zeitgemäße Grafik und wenig taktische Tiefe enttäuschen. Dafür erfreuen die abwechslungsreichen Missionen und der interessante Rollenspiel-Aspekt in **Dragonshard**. (sw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
72	74	77	80	77

AUFBAU-STRATEGIE



Emergency Room

HMH | 01.10.2005 | USK 12 | CA. € 30,-

NEUHEIT | Tatütata, das Spiel zum TV-Serienhit **Emergency Room** ist da: In der Rolle eines jungen Nachwuchsmediziners starten Sie Ihre Doktoren-Karriere in der Fernseh-Klinik. Aus der bekannten **Die Sims**-Perspektive spazieren Sie durch das Hospital und diagnostizieren per Mausklick Beinbrüche, Herzinfarkte oder Kinderkrankheiten. Die Heilung funktioniert genau so – wenn Sie über die nötigen Fähigkeiten verfügen. Wer zu Spielbeginn nur kleinere Wehwehchen behandelt, hat nach wenigen Spielstunden genug Erfahrungspunkte gesammelt, um auch größere Unfälle zu kurieren. Wichtig: Hygiene, Energie und Gelassenheit durch Duschen, Essen und Schlafen im grünen Bereich zu halten. Andernfalls werden Sie selbst zum Pflegefall. Macht für drei Stunden richtig Spaß, danach wird's mangels Abwechslung zu schnell zu eintönig. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
71	74	78	--	67

ECHTZEIT-TAKTIK



Full Spectrum Warrior

AK TRONIC | 15.10.2005 | USK 16 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 11/04 Sparfüchse aufgepasst: Der Preis von **Full Spectrum Warrior** wird am 15. Oktober erneut gesenkt. Dann berappen Sie für den anspruchsvollen Militärtitel nur noch sagenhaft günstige 10 Euro. Obwohl **Full Spectrum Warrior** wie ein Shooter aussieht, spielt es sich wie ein Taktik-Titel im **Commandos**-Format. In 13 knackigen Missionen huschen Sie mit Ihren beiden Vierer-Teams in einem fiktiven Wüstenstaat von Deckung zu Deckung. Dabei hält ein Trupp die Feinde mit Sperrfeuer in Schach, während der andere die Flanke sucht und die Gegner von hinten aufmischt. Obwohl **Full Spectrum Warrior** auf knallharten Realismus setzt, ist die Steuerung extrem simpel. Lästige Tastaturkürzel brauchen Sie keine zu pauken. Ein innovativer Genremix für Einsteiger und Profistrategen. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
84	80	90	80	85

ECHTZEIT-STRATEGIE



Emergency 3

AK TRONIC | 15.10.2005 | USK 12 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 03/05 Teil 3 der Lebensretter-Simulation macht Sie erneut zum Einsatzleiter von Polizei und Rettungskräften. In den 20 Missionen der Kampagne befreien Sie Lawinenopfer, bergen Verletzte aus einem Hochhaus und verfolgen Geiselnehmer. Zusätzlich zu diesen abwechslungsreichen Einsätzen bietet das „freie Spiel", in dem man eine ganze Stadt überwacht, stundenlangen Spielspaß. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
75	73	70	--	76

WIRTSCHAFTSSIMULATION

Fußball Manager 06

EA SPORTS | 06.10.2005 | USK OHNE | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 130 Die neueste Ausgabe des **Fußball Manager** überrascht mit einem komplett neuen Menüdesign, das einen sehr viel schlichteren, aber auch übersichtlicheren Eindruck als das des Vorgängers macht. Außerdem gibt es nun ein nachvollziehbareres Stärkesystem sowie noch authentischere 3D-Spielszenen. Bis auf kleinere Ungereimtheiten beim Transfermarkt absolut herausragend! (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
86	84	89	75	91

WIRTSCHAFTSSIMULATION



Fußball Manager 2004

EA SPORTS | 06.10.2005 | USK OHNE | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 01/04 Viel Manager-Spaß für wenig Geld bietet der zwei Jahre alte **Fußball Manager 2004**. Wer sich an den grafisch veralteten und nur bedingt realistischen Spielszenen nicht stört und eh kein Interesse an der „Create a Club"-Funktion hat, kann ruhigen Gewissens einen Zehner investieren. Aktuelle Spieler- und Mannschaftsdaten gibt es auf zahlreichen Fanpages im Internet gratis. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
75	73	81	70	82

AUFBAU-STRATEGIE



Piraten: Herrscher der Karibik

TREND | 15.09.2005 | USK 6 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 12/03 **Herrscher der Karibik** baut auf das Spiel- und Grafikgerüst von **Port Royale**, ohne allerdings dessen umfassendes Handelssystem zu nutzen. Ruhm und Reichtum verspricht stattdessen eine Karriere als Freibeuter oder Piratenjäger. Die vier Kampagnen des **Pirates!**-Verschnitts sind unterhaltsam, dauerhaft hätte dem Titel ein wenig mehr Abwechslung jedoch gut getan. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
73	70	76	--	70

ECHTZEIT-STRATEGIE



Legende

TEWI | 08.09.2005 | USK 12 | CA. € 20,-

NEUHEIT | Dem tschechischen Echtzeit-Strategiespiel standen **Spellforce**, **Diablo** und **Warcraft** Pate – mit mäßigem Erfolg. In einer grafisch eher tristen Fantasywelt führen Sie Armeen von Barbaren, Zwergen, Elfen oder Menschen in öde Gefechte. Jedes Volk besitzt einen oder mehrere Helden, die mit ihren speziellen Fähigkeiten (wie Zaubersprüchen oder kraftvollen Attacken) Kämpfe allein entscheiden können. Nach erfolgreichen Schlachten gewinnen die Heroen rollenspieltypisch Erfahrungspunkte, die Sie anschließend in eine Reihe neuer oder verbesserter Fertigkeiten investieren. Der Basisbau ist mit seinen wenigen Gebäuden genauso unspektakulär wie die völlig veraltete Iso-Optik mitsamt ihren zuckeligen Animationen. Kurioser Höhepunkt ist die tschechische Sprachausgabe. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
56	63	69	57	56

DENKSPIEL



Trivial Pursuit Unlimited

AK TRONIC | 15.10.2005 | USK OHNE | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 01/05 Schon gewusst, dass der Tower von London mal ein Gefängnis war? Nein? Macht nichts, schließlich können Sie in **Trivial Pursuit Unlimited** solche Bildungslücken schließen. Das bekannte Quiz präsentiert sich neben dem Standardablauf in zwei weiteren, actionreicheren Varianten. Bei der Unlimited-Version wetten Sie um Punkte, im Flash-Modus steigen Sie Stufe für Stufe auf. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
61	66	77	70	65

RUNDEN-STRATEGIE



Worms Forts

PYRAMIDE | 15.09.2005 | USK 6 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 02/05 Beim vorletzten Teil der rundenbasierten Kultserie führen Sie vier bewaffnete Würmer in die Schlacht. Wie bei einem Action-Adventure hüpfen Sie in der Verfolgerperspektive über 3D-Landschaften und befördern mit aberwitzigen Kriegsgeräten gegnerische Kriechtiere ins Jenseits – wenn Ihnen die unpräzise Steuerung keinen Strich durch die Rechnung macht. Besser: der Mehrspielermodus. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
68	76	65	79	75

RUNDEN-STRATEGIE



Rome: Total War Barbarian Invasion

CREAT. ASSEMBLY | 30.09.2005 | USK 12 | CA. € 30,-

NEUHEIT | TEST S. 110 Auf Seiten des zersplitterten Römischen Reiches oder der Barbaren ziehen Sie im Add-on **Barbarian Invasion** zu **Rome: Total War** in den Kampf. Während Sie mit den Wilden plündernd durch die Gegend ziehen können, schlagen Sie nun auch Schlachten in der Nacht. Trotz weniger Neuerungen und fehlender Seeschlachten für **Rome**-Fans unverzichtbar! (dg)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
81	84	87	84	82

ECHTZEIT-STRATEGIE



Warcraft 3 Gold

VIVENDI UNIVERSAL | 07.09.2005 | USK 12 | CA. € 25,-

BUDGET | TEST 08/02 Über drei Jahre hat **Warcraft 3** mittlerweile auf dem Buckel und dennoch braucht sich Blizzards Meisterwerk in keiner Weise vor aktuellen Echtzeit-Strategiespielen verstecken. Ganz im Gegenteil, in zahlreichen Punkten gibt **Warcraft 3** nach wie vor den Ton an. Beispielsweise, was die hervorragend ins Gameplay eingebundenen Rollenspiel-Elemente oder die extrem abwechslungsreichen Missionsziele anbelangt. Keinesfalls entgehen lassen sollten Sie sich den Mehrspielermodus. Über Blizzards Online-Portal Battle.Net können Sie sich mit der riesigen Community strategisch anspruchsvolle Multiplayer-Schlachten liefern. Außerdem liegt der 25 Euro günstigen Gold-Edition, die in keiner guten Spielesammlung fehlen darf, ein Karten-Editor sowie das Add-on **Frozen Throne** bei. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
81	90	91	93	92

ECHTZEIT-STRATEGIE



Warcraft 3: The Frozen Throne

VIVENDI | 07.09.2005 | USK 12 | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 09/03 Die perfekte Ergänzung zu Blizzards Echtzeitstrategie-Referenz: Drei neue Kampagnen und dramatische Filmsequenzen führen die Geschichte des Hauptprogramms konsequent fort. Neue Helden und Einheitentypen sorgen für Tiefgang, die ohnehin schon packenden Mehrspielerpartien werden nochmals aufgewertet. Netter Bonus: die Rollenspielkampagne der Orks. (fs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
81	90	91	93	92

Action

EGO-SHOOTER

Bet on Soldier

FROGSTER | 25.08.2005 | USK 18 | CA. € 30,-

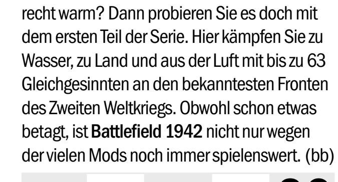
NEUHEIT | TEST S. 114 In einem verworrenen Endzeitszenario jagen Sie die Mörder Ihrer Frau rund um den Globus. Die linearen Levels des Ego-Shooters sind zwar ansehnlich gestaltet, bieten dafür wenig spielerische Abwechslung. Trotz eines 800 Megabyte großen Patches klagen Besitzer von Ati-Karten über häufige Abstürze, der Multiplayer war bei Redaktionsschluss aufgrund von Lag-Problemen unspielbar. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
81	68	79	--	64

MULTIPLAYER-SHOOTER

Battlefield 1942

EA | 06.10.2005 | USK 16 | CA. € 10,-



BUDGET | TEST 11/02 Sie werden mit dem modernen Szenario von **Battlefield 2** nicht so recht warm? Dann probieren Sie es doch mit dem ersten Teil der Serie. Hier kämpfen Sie zu Wasser, zu Land und aus der Luft mit bis zu 63 Gleichgesinnten an den bekanntesten Fronten des Zweiten Weltkriegs. Obwohl schon etwas betagt, ist **Battlefield 1942** nicht nur wegen der vielen Mods noch immer spielenswert. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	SOLO	
76	80	83	50	80

TAKTIK-SHOOTER

Conflict: Global Storm

EIDOS | 30.9.2005 | USK 16 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 116 Die aus **Conflict: Desert Storm** bekannte Antiterror-Truppe steht vor einer neuen Aufgabe. Um einer faschistischen Untergrundorganisation das Handwerk zu legen, kämpft sich die Einheit durch Schneelandschaften, Dschungel und Städte. Das Befehlssystem würzt den Shooter aus der Verfolgerperspektive mit einer Prise Taktik. Im Mehrspielermodus erwarten Sie spannende Koop-Partien. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
77	73	71	81	76

MULTIPLAYER-SHOOTER

Counter-Strike 1 Anthologie

EA | 29.09.2005 | USK 18 | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 05/04 Auch wenn das gute alte **Counter-Strike** mittlerweile zum Gruseln aussieht, das Gameplay der Terroristenhatz ist nach wie vor top. Die 15 Euro teure Compilation enthält neben der Version 1.6 des beliebten Online-Shooters die eher mäßige Einzelspielerkampagne namens **Condition Zero** sowie leistungsstarke Bots, um **Counter-Strike** ohne Internet-Verbindung zu spielen. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	SOLO	
55	75	89	68	85

EGO-SHOOTER

Delta Force: Black Hawk Down

EA | 06.10.2005 | USK 16 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 05/03 Noch immer bietet das Spiel zum gleichnamigen Hollywood-Streifen Action ohne Ende. Als Mitglied einer amerikanischen Spezialeinheit kämpfen Sie in den Häuserschluchten Somalias gegen unterbelichtete Bandenmitglieder und schützen Lebensmittelkonvois. Abwechslung garantieren die etlichen Fahrzeugeinlagen, bei denen Sie das MG eines Helis oder Jeeps bemannen. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
80	86	90	76	77

ACTION-ADVENTURE

HdR: Die Rückkehr des Königs

EA | 06.10.2005 | USK 16 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 01/04 Großes Kino zum Mitspielen erwartet Sie im Action-Adventure zum dritten und letzten **Herr der Ringe**-Film. Im Mittelpunkt stehen knallharte Martial-Arts-Kämpfe mit den bekannten Helden der Trilogie, die Sie aus einer festen Verfolgerperspektive durch aufwendig gestaltete Levels steuern. Etliche Filmausschnitte und der bombastische Sound sorgen für Gänsehautatmosphäre. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
81	93	88	82	78

SCI-FI-ACTION



Freelancer

AK TRONIC | 15.10.2005 | USK 12 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 04/03 In der Rolle des Weltraum-Händlers Edison Trent verschiffen Sie nicht nur Nahrungsmittel und Rohstoffe durch die Galaxie, sondern liefern sich obendrein mit Piraten und Terroristen packende 3D-Gefechte. Die spannende Hintergrundgeschichte und die geniale Atmosphäre machen **Freelancer** auch im Herbst 2005 zu unserer unangefochtenen Science-Fiction-Referenz. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
82	87	92	84	86

ACTION-ADVENTURE

Enter the Matrix

AK TRONIC | 15.09.2005 | USK 16 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 07/03 Das Spiel zum Kinofilm konnte die hohen Erwartungen nicht erfüllen und machte zur Veröffentlichung einen unfertigen Eindruck, den diverse Patches zwischenzeitlich aber halbwegs korrigiert haben. Worum geht's? Parallel zur Story von **Matrix Reloaded** kämpfen Sie mit der Hovercraft-Pilotin Niobe und ihrem Partner Ghost nicht nur gegen Trinity oder den Wächter des Orakels, sondern auch gegen das unausgegorene Leveldesign. Auf spektakulär inszenierte Prügeleien mit abwechslungsreichen Moves folgen langweilige Verfolgungsjagden, die zudem optisch enttäuschen. Die Steuerung geht mit Maus oder Gamepad leicht von der Hand, ist aber nicht allzu herausfordernd. Meist genügen wenige Klicks, um Gegner mit Fußtritten und Handkantenschlägen auszuschalten. **Matrix**-Fans machen bei dem Preis nichts verkehrt. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
67	86	69	--	64

ACTION

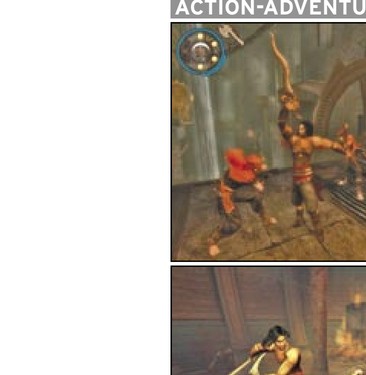
Heroes of the Pacific

CODEMASTERS | 23.09.2005 | USK 12 | CA. € 40,-

NEUHEIT | Das Wichtigste zuerst: Ein dickes Handbuch brauchen Sie für diese kurzweilige Arcade-Flugsimulation garantiert nicht wälzen. Denn auf ein realistisches Flugmodell wurde verzichtet. Stattdessen können Sie sich ohne größere Umschweife mit Ihrer Propellermaschine in den Kampf stürzen und Pearl Harbor verteidigen. Auch wenn die kniffligen Missionen actiongeladen sind und Ihnen den Schweiß auf die Stirn treiben, mit der Kampagne aus **Secret Weapons over Normandy** kann **Heroes of the Pacific** nicht ganz mithalten. Dafür ist die Story zu langweilig erzählt. Für Motivation sorgt hingegen die Möglichkeit, Bonusflieger freizuschalten und die Maschinen aufzurüsten. Die Steuerung der alten Kisten klappt nur mit einem Joystick zufriedenstellend. Mit Tastatur und Maus heben Sie besser gar nicht erst ab. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
78	77	66	75	72

ACTION-ADVENTURE



Prince of Persia: Warrior Within

RONDOMEDIA | 13.10.2005 | USK 16 | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 01/05 Auch wenn der Prinz mit seinem aktuellen Abenteuer auf dem Wühltisch gelandet ist, springt und kämpft er nach wie vor in Hochform durch eine imposante und düstere Festung. Einsteiger werden den hohen Schwierigkeitsgrad verteufeln, Profis fühlen sich dagegen herausgefordert: Die Geschicklichkeitssequenzen sind hammerhart, aber dank hervorragender Steuerung nie unfair. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
88	88	91	--	88

ACTION-ADVENTURE



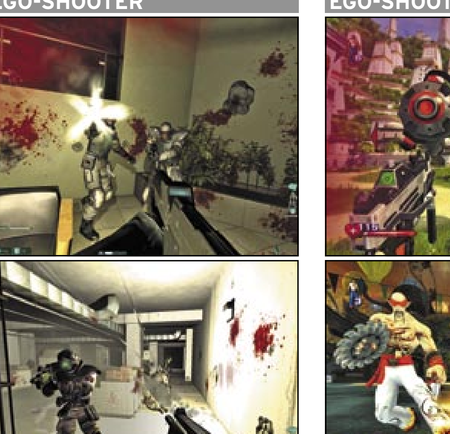
Psychonauts

THQ | ENDE OKTOBER | USK 12 | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S. 118 Sie sind Raz, ein Psychonaut: Anhand von Gedankenkraft schlüpfen Sie in die Köpfe anderer und erleben dort Hüpfabenteuer abseits der Normalität. Zwischen den Schießereien und Sprüngen über Abgründe gibt es fantasievolle Dialoge mit hoher Gag-Dichte. Die Steuerung ist umständlicher als nötig ausgefallen – es ist das einzige Ärgernis im sonst genialen Spiel. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
80	86	68	--	87

EGO-SHOOTER



F.E.A.R.

VIVENDI | 18.10.2005 | USK 18 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 82 In **F.E.A.R.** kämpfen Sie als Mitglied einer Elitetruppe gegen Klonsoldaten, deren KI überwältigend clever ausgefallen ist. Eine Zeitlupe hilft deshalb, die Gefechte zu überstehen. Wenn Sie nicht gerade in fordernde Schießereien verwickelt sind, erleben Sie geskriptete Gruselsequenzen mit Gänsehaut-Garantie. Einen Schwachpunkt gibt's auch: Manche Levels verwirren selbst Pfadfinder. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
89	94	90	80	87

EGO-SHOOTER

Serious Sam 2

SILBER AWARD 84 11/2005

TAKE 2 | 14.10.2005 | USK 16 | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S.112 Schriller, bunter und spektakulärer als seine beiden Vorgänger ist **Serious Sam 2** der witzigste Fun-Shooter, den Sie zur Zeit für Geld kaufen können. Die tolle Grafik begeistert vor allem durch das fantasievolle Gegner- und Leveldesign. Wenn Sie nicht gerade Unmengen von Gegnern abballern, schauen Sie sich überraschend witzig geratene Zwischensquenzen an. (fs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
87	82	83	88	84

Abenteuer

ACTION-ADVENTURE

Fable

MICROSOFT | 23.09. 2005 | USK 12 | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S. 122 Die Fantasy-Welt Albion ist in Gefahr, und wie Sie sie retten, steht frei: Als Bilderbuch-Held, der allen hilft, oder als Fiesling, der stiehlt, mordet und böse lacht. Abhängig von Ihrem Verhalten ist die Reaktion der Umwelt – das macht **Fable** zu einem besonderen, wenn auch manchmal überladenen Rollenspiel. Die große spielerische Freiheit wirkt teilweise wie eine sinnlose Bürde. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
88	90	59	--	80

ONLINE-ROLLENSPIEL



Everquest 2

UBISOFT | 12.10.2005 | USK 12 | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 02/05 **Everquest 2** ist DIE Alternative zu **World of Warcraft**: Hier erleben Sie anspruchsvolle, zeitintensive Online-Abenteuer in Hightech-Grafik. Doch Solisten und Gelegenheitsspieler sollten draußen bleiben, denn hier ist Erfolg maßgeblich von der Gruppenzusammenstellung und der Spieldauer abhängig. Übrigens: Mit dem nächsten Add-on sollen auch PvP-Kämpfe möglich sein. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	SOLO	
80	88	80	--	84

ADVENTURE

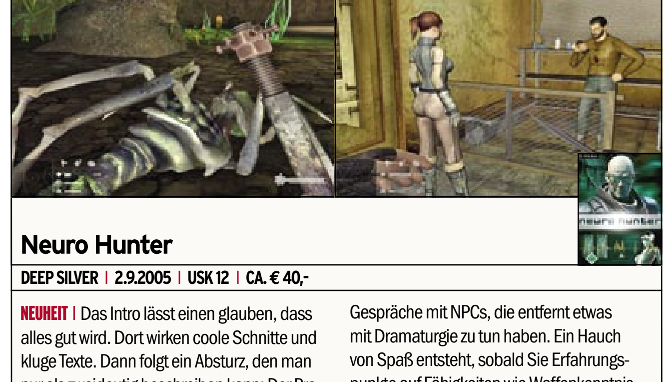
Myst 5: End of Ages

UBISOFT | 22.09.2005 | USK 6 | CA. € 50,-

NEUHEIT | TEST S. 126 Zwölf Jahre nach dem ersten Myst schließt End of Ages die Saga ab. Die spannende Entwicklung der Geschichte wird weniger häufig in Textform, wie bei den meisten Vorgängern, sondern in Gesprächen mit gut animierten Charakteren geschildert. Einsteiger finden sich jedoch nur schwer in der Welt zurecht - viele Bezüge zu früheren Ereignissen der Serie bleiben unerklärt. (js)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
89	90	75	--	80

ACTION-ADVENTURE



Neuro Hunter

DEEP SILVER | 2.9.2005 | USK 12 | CA. € 40,-

NEUHEIT | Das Intro lässt einen glauben, dass alles gut wird. Dort wirken coole Schnitte und kluge Texte. Dann folgt ein Absturz, den man nur als zweideutig beschreiben kann: Der Protagonist fällt in eine Mine und das Spiel ins Unterdurchschnittliche. Aus der Egoperspektive steuern Sie den Computerexperten fortan durch 3D-Höhlen, die in ihrer grafischen Schlichtheit Mitleid erregen. Sie kämpfen gegen Monster, deren Aussehen keine Bezeichnung ins Gedächtnis ruft. Sie führen Gespräche mit NPCs, die entfernt etwas mit Dramaturgie zu tun haben. Ein Hauch von Spaß entsteht, sobald Sie Erfahrungspunkte auf Fähigkeiten wie Waffenkenntnis, Stehlen oder Konstruktion (Gegenstände zusammenbauen) verteilen. Spaß, der sofort verpufft, sobald der Statusbildschirm wieder Platz macht für die Spielgrafik. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
32	60	54	--	47



Sport

SPORTSPIEL



Asi Sports

RONDOMEDIA | 24.08.2005 | USK 12 | CA. € 10,-

NEUHEIT | Bierkasten-Weitwurf, Bierdosen-Kegeln, Asi-Schaukeln, Wett-Saufen und Discount-Raser heißen die Disziplinen der asozialen Bildschirm-Olympiade **Asi Sports**. Durch permanentes Hämmern auf Pfeil- und Leertaste dirigieren Sie die ekeligen Protagonisten durch anspruchslose Wettbewerbe im immerhin witzigen Comic-Look. Spaß macht das höchstens im Zweispieler-Modus – für zehn Minuten. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
56	31	42	49	39

FUSSBALL-SIMULATION



FIFA 2004

EA | 06.10.2005 | USK OHNE | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 12/03 Das neue **FIFA 06** ist Ihnen zu teuer und Sie legen wenig Wert auf die aktuellen Saison-Daten? Dann greifen Sie doch zum zwei Jahre alten Vorgänger. Den gibt es jetzt nämlich zum Schleuderpreis von 10 Euro. Kennzeichnend für **FIFA 2004** ist das verbesserte Abwehrverhalten der KI und die Effet-Kontrolle, mit der Sie Beckham'sche Traum-Freistöße in den Torwinkel zwirbeln. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
78	87	80	77	78

MOTORSPORT



GT Legends

10TACLE | 06.10.2005 | USK OHNE | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 132 Im Mittelpunkt des **GTR**-Nachfolgers stehen die famosen Rennsemmeln der 60er- und 70er-Jahre mit denen Sie im motivierenden Karrieremodus um die Pole Position kämpfen. Fahrphysik und Schadensmodell der 26 Klassiker sind sehr glaubwürdig. Abstriche müssen Sie hingegen bei der KI in Kauf nehmen. Die Computergegner leisten sich zu wenig fatale Fahrfehler. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
86	90	93	89	89

AMERICAN SPORTS

NBA Live 06

EA SPORTS | 06.10.2005 | USK OHNE | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 128 Wow: Detailliertere Spielermodelle gibt es bei keinem anderen Sportspiel zu bestaunen. Aber **NBA Live 06** sorgt nicht nur optisch, sondern auch spielerisch für „Aha-Effekte": Die KI der Mit- und Gegenspieler ist überragend und die verbesserte Steuerung macht die Korbjagd dank neuer Superstar-Moves sehr viel strategischer. Einziger Kritikpunkt: Die etwas kleinlichen Schiris. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
92	89	84	93	91

RENNSPIEL



Need for Speed Underground

EA | 06.10.2005 | USK OHNE | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 10/03 Statt exklusiver Edelkarossen spielen in **Need for Speed Underground** aufgemotzte Proletenschlitten die Hauptrolle. Mit diesen hochgezüchteten Wagen nehmen Sie an illegalen Nachtrennen teil und arbeiten sich vom Amateur zur Szene-Größe hoch. In Sachen Geschwindigkeitsgefühl ist EAs Raserei ungeschlagen, nur die unfaire Gegner-KI stört. Trotzdem absolut empfehlenswert! (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
80	84	85	77	86

AMERICAN SPORTS



NHL Hockey 2004

EA | 06.10.2005 | USK OHNE | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 12/03 Dank der einfacheren Steuerung und dem realistischeren Spieltempo schlägt **NHL Hockey 2004** den **2005**-Nachfolger um eine Kufenlänge. Nicht mehr ganz auf höchstem Niveau liegt die Grafik. Dennoch sollten sich Fans des kühlen und ruppigen Sports diese Simulation nicht entgehen lassen. Zumal Electronic Arts den Preis für die Classics-Version von 15 auf 10 Euro senkte. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
80	85	88	81	85

AMERICAN SPORTS



NHL 06

EA SPORTS | 15.09.2005 | USK OHNE | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 140 Die sinnvoll überarbeitete Steuerung setzt ein Gamepad mit zwei Analogsticks voraus: Während Ihr Spieler mithilfe des linken Sticks herrlich animiert übers Eis gleitet, vollführen Superstars mit dem rechten Steuerknubbel spektakuläre Tricks. Der Spielablauf wirkt viel authentischer und ist weniger action- und arcadelastig als zuvor. Genial: Die zahllosen Originaldaten inklusive DEL-Lizenz. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
91	90	86	89	87

SPORTSIMULATION



Tiger Woods PGA Tour 06

EA | 06.10.2005 | USK OHNE | CA. € 50,-

NEUHEIT | TEST S. 138 Im Mittelpunkt des neuen **Tiger Woods** steht der Rivalenmodus. Dabei unternehmen Sie eine Zeitreise ins 19. Jahrhundert und messen sich dort mit den bekanntesten Profis der Golfgeschichte. Außerdem ist es heuer erstmals möglich, mit dem Gamepad abzuschlagen. Das realistischere Spielerlebnis bietet **Tiger Woods PGA Tour 06** aber mit der bewährten Maussteuerung. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
91	88	90	87	87

RENNSPIEL



World Racing 2

ATARI | 29.09.2005 | USK OHNE | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 136 Im Gegensatz zum ersten Teil rasen Sie bei **World Racing 2** nicht nur mit Fahrzeugen von Mercedes-Benz, sondern auch mit Straßenflitzern weiterer Autobauer (etwa VW, Alfa, Irmscher) durch vier detailverliebte Szenarien. Wagenmodelle und Fahrphysik sind allererste Sahne, leichte Schwächen offenbart lediglich die KI der PC-Piloten. Dafür ist der Karrieremodus viel motivierender als zuvor. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
83	81	80	--	83

F.E.A.R.

PC Games SILBER AWARD 87 11/2005

Wer hat Angst vorm schwarzen Mann? Seit F.E.A.R. will das keiner mehr wissen. Hier lässt ein Mädchen Herzen klopfen – aus Furcht.

Die Story von **F.E.A.R.** versucht ihren Reiz daraus zu ziehen, dass sie undurchsichtig ist wie Milchglas. Alles dreht sich zuerst um einen Herren namens Paxton Fettel. Er gehört nicht zu jener Sorte Mensch, die man sich als Schwiegersohn wünschen würde: Mittels Gedanken steuert er eine Klonarmee, um Terror zu machen. Im Gesicht trägt er einen Bart aus Blut, Überbleibsel seiner Gewohnheit, Opfer anzuknabbern und sie dann auf einem Stuhl zurückzulassen. „Sie haben es verdient zu sterben", raunt Fettel mit einer Stimme, der pausenloser Zigarettenkonsum vorangegangen sein muss. Als Spieler weiß man: Da ist was im Busch, irgendeine Verschwörung bestimmt. Am Schluss fügen sich die meisten Mystery-Fragmente zusammen.

Doch zuerst müssen Sie Fettel aufspüren. Der wurde zuletzt am Tatort gesichtet, einem verlassenen Wohnblock in den Slums von Auburn. Als Mitglied der F.E.A.R.-Spezialeinheit kommen Sie per Helikopter am Einsatzort an und finden sich sofort zwischen brüchigen Mauern und Gartenzäunen aus vermodertem Holz wieder. Die erste Tür, die Sie öffnen, fällt aus den Angeln und landet flach auf dem Boden. Drinnen eine Unordnung, die jede Hausfrau die Hände über den Kopf zusammenschlagen ließe: In den Ecken stehen Büchsen, Eimer, leere Kanister, Risse ziehen sich über die Wände, Bretter liegen schief über den Fenstern. Unter der Brücke würde man angenehmer hausen.

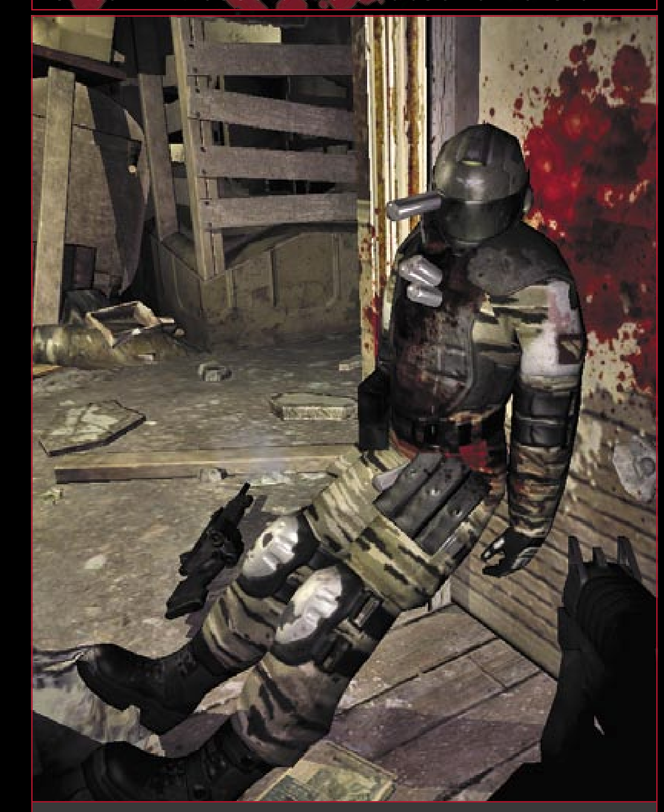
Der Gang durch die Bruchbude wird Ihre Nackenhaare aufstellen, sofern Sie empfänglich sind für subtilen Grusel. Denn es passiert – nichts. Vorerst. Ihre Fußschritte hallen monoton durch die leeren Zimmer, die Musik brodelt sanft im Hintergrund, am Dach pfeift der Wind. Ein Gefühl der Einsamkeit entsteht. Gelegentlich wird der Spielablauf träge, das Bild zieht Schlieren und man bewegt sich bleiern wie im Albtraum. Es sind kurze Momente des Schreckens, in denen der zombiehafte Umriss Fettels auftaucht.

Ein paar Minuten später, Sie treten gerade hinter einer Wand hervor, schiebt sich eine Fratze schräg ins Bild, ein Arm holt aus, Dunkelheit. Sie wurden nach allen Regeln der Kunst ausgeknockt. Wieder hat Fettel seine Finger im Spiel. Zwischen solchen Skripts, in denen Sie machtlos sind, und Kampfsequenzen, die Ihnen Zielvermögen und Cleverness abringen, hat **F.E.A.R.** ein Gleichgewicht gefunden: Meistens dann, wenn die Schockeffekte an Intensität zu verlieren drohen, beginnt die Action – und umgekehrt.

Taktische Kämpfe

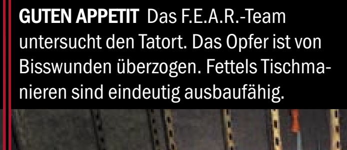
Die ersten Spielstunden geben keine Story-Antworten, sondern werfen noch mehr Fragen auf. Bald verlagert sich der Schauplatz von heruntergekommenen

Unterm Messer: die deutsche Version



F.E.A.R. ist nicht gerade zurückhaltend, was den Gewaltgrad anbelangt. PC Games hat Produzent Rob Loftus von Vivendi gefragt, mit welchen Änderungen in der deutschen Version zu rechnen sei. „Oh", sagte Loftus, erfreut, eine halbwegs positive Antwort geben zu können, „wir haben nur wenige Inhalte anpassen müssen." Ein Nachfragen ergab, dass die Menge an virtuellem Blut nicht reduziert wurde, auch das Ragdoll-Verfahren blieb bestehen. Allerdings würden die Gegner keine Gliedmaßen verlieren und bei direkten Kontakt mit der Schrotflinte weniger „aus der Haut fahren". Außerdem sei es nicht möglich, andere Spielfiguren mit der Nagelkanone an Wände zu schießen (siehe Bild). Die Altersfreigabe liegt bei 18 Jahren – trotz Zensur. Jetzt die gute Nachricht: Die deutsche Version, ausgeliefert auf einer DVD, enthält standardmäßig fast alle Extras, die in Nordamerika nur der teureren Special Edition beiliegen: Eine Making-of-F.E.A.R.-Dokumentation sowie Video-Interviews mit den Entwicklern und Alma. Einzig der Comic wurde nicht herübergerettet.

SCHWERE GESCHÜTZE Es passiert nicht häufig, dass solche Roboter auftauchen. Aber wenn sie es tun, dann sollten Sie schon mal den Raketenwerfer auspacken.

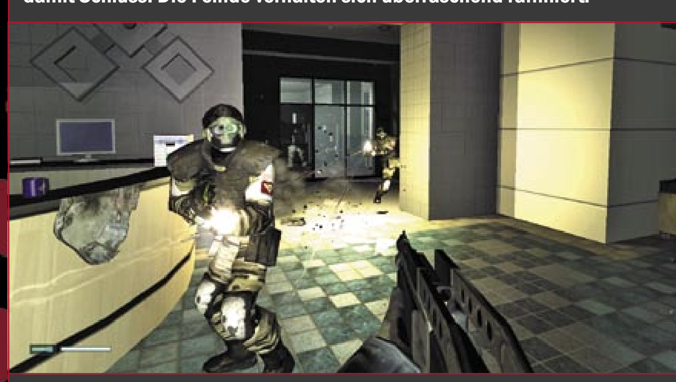


GUTEN APPETIT Das F.E.A.R.-Team untersucht den Tatort. Das Opfer ist von Bisswunden überzogen. Fettels Tischmanieren sind eindeutig ausbaufähig.



Die erstaunlichen Tricks der Gegner

Böse Zungen übersetzen KI gern als „keine Intelligenz." Nach F.E.A.R. ist damit Schluss. Die Feinde verhalten sich überraschend raffiniert.



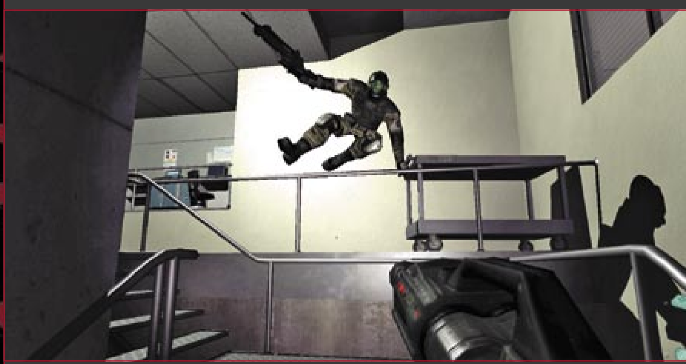
Dafür, dass der Gegner links direkt im Schussfeld steht, bekommt er gleich die Quittung. Sein Kollege hinten ist schlauer: Er beugt sich um die Wand herum, feuert in kurzen Stößen und zieht sich zum Nachladen wieder in die Deckung zurück.



Dieser hinterlistige Hund wirft eine Couch um, damit sie besseren Schutz bietet. Gleich wird er sich duckend hinter den Kissen verschanzen und ein kleineres Ziel abgeben. Soviel Intelligenz hätte man Computergegnern gar nicht zugetraut.



Widersacher mit Köpfchen: Wenn die Kollegen bereits leblos in Ecken liegen, kommen die restlichen Gegenspieler partout nicht aus ihrem Versteck hervor. Granaten leisten in solchen Fällen gute Dienste, ein bisschen Wurfgenauigkeit vorausgesetzt.



Frontalangriffe trauen sich die Feinde zu, wenn sie in der Überzahl sind. Dann kommen sie von allen Seiten, um Sie in die Zange zu nehmen. Und sie schlagen immer den kürzesten Pfad ein, auch wenn dieser über ein Geländer führt.

Wohnanlagen und alten Fabriken in das Firmengebäude der Armacham Technology Corporation, einem mehrstöckigen Wolkenkratzer. Terroristen sind mit Fettel dort eingedrungen und haben Geiseln genommen, doch anstatt Forderungen zu stellen, kappen sie die Funkverbindung.

Wieder erfolgt die Anreise per Helikopter, allerdings mit einer unsanften Landung: Auf dem Dach des Hochhauses schießen die Gegner aus der Deckung heraus mit Sturmgewehren. Ihr Vordermann fällt kopfüber in den Dreck, eine Kugel hat ihn umgenietet. Sie wuchten sich als nächster aus dem Hubschrauber. Über Funk bekommen Sie mit, wie Ihr Vorgesetzter Rowdy Betters Verstärkung anfordert. Der Antrag wird sofort abgelehnt. „Son of a bitch ...", bellt Betters ins Gerät. Schon sind Sie auf sich allein gestellt.

Um mit der Übermacht fertig zu werden – mindestens je drei Mann links und rechts, mehr Feinde sind unterwegs –, gehen Sie besser sehr behutsam vor. Den Helden zu spielen ist der schnellste Weg zum „Game Over". Suchen Sie Deckung, wann immer das möglich ist: Pressen Sie sich an Wände, als würden sie eine intime Beziehung zu ihnen pflegen. Die Tasten „Q" und „E" wirken vorbeugend: Ihre Spielfigur lehnt sich um wenige Millimeter zur Seite und bildet somit eine winzige Zielscheibe.

Beängstigend, diese KI

Oft lässt sich aus den rauschenden Funksprüchen der Klonkrieger heraushören, was der Feind gerade tut: „Ich muss nachladen!", brüllen die Gegner, wenn sie ihr Magazin verschossen haben. Jetzt wäre der geeignete Moment zum Frontalangriff. „Er kommt über die Flanke!", heißt es, wenn Sie sich hinter die Deckung der Gegner vorarbeiten wollen und sich dabei anstellen wie ein Elefant im Porzellanladen. Auch beim Schleichen helfen die akustischen Hinweise. Auf den Schein Ihrer Taschenlampe reagieren die Widersacher mit einem „Dort ist Licht! Seht ihr ihn?" – alle Köpfe drehen sich um.

Dass die Gegner ihre Aktionen kommentieren, legt nahe: So schlau können die nicht sein. Welcher Elite-Kämpfer lässt sich schon gern in die Karten sehen? Doch es scheint sich um ein groß angelegtes Täuschungsmanöver zu handeln, denn im Gefecht agieren die Feinde, wie man es von einem Ego-Shooter nicht mehr erwartet hätte: Sie bewegen sich, statt dumm im Weg herumzustehen; sie greifen gemeinsam an, statt sich gegenseitig zu blockieren; sie suchen aktiv nach Deckung, statt sich abschießen zu lassen. Ist gerade kein Hindernis zum Verstecken vorhanden, treten die Soldaten gegen Einrichtungsgegenstände: Quer gestellte Tische, Sofas oder Schränke bieten auf die Schnelle ordentlich Schutz.

ANREISE Der F.E.A.R.-Helikopter bringt Sie zusammen mit den Kollegen vom SWAT-Team zum Einsatzort. Man selbst darf keine Vehikel steuern.

Beeindruckend auch ihr Teamplay. Sind drei oder mehr Feinde zugegen, wird einer versuchen, sich von hinten anzuschleichen. Seine Kollegen geben derweil Sperrfeuer. Die Wegfindung, für gewöhnlich ein wild sprudelnder Fehlerquell, funktioniert tadellos: Versperrt eine Blockade den Durchgang, hüpfen die Gegenspieler wie Athleten über Geländer und durch Fenster. Sie schaffen es sogar, rechtzeitig einer Granate zu entkommen: Sofort nach dem Wurf hechten die Anvisierten in Deckung, nicht ohne vorher die Kollegen („Achtung, Granate!") zu warnen. Man kann nur beeindruckt sein vom Verhalten der computergesteuerten Figuren: **F.E.A.R.** darf sich der bis dato besten KI im Genre rühmen.

Zeitlupe mit Stil

Tatsächlich werden Ihnen die Rivalen Schweißperlen auf die Stirn schießen: Ihre Zielgenauigkeit ist beängstigend. Und im Kugelhagel sinken die Lebensenergie-Punkte schneller, als man die Quicksave-Taste drücken kann. Ihr Ass im Ärmel: Slow-Motion, aktivierbar per Knopfdruck. In der Zeitlupe schieben Sie das Fadenkreuz in aller Ruhe auf den Gegner, vorzugsweise auf den Kopf, dort liegt die empfindlichste Trefferzone. Beim Abdrücken ist der Rückstoß erträglicher, Feindbewegungen lassen sich leichter abschätzen. Sogar gegnerischen Projektilen kann ausweichen, wer sich Mühe gibt, denn Blei schwirrt deutlich sichtbar durchs Bild, die Flugbahn eine Linie aus flirrender Luft. Es ist der Effekt, den **Matrix** erfunden hat.

Weitere visuelle Spielereien: Die Kontraste gewinnen beim Slow-Motion-Effekt an Schärfe, der Bildschirmrand dagegen verschwimmt, als wäre er in die Länge gezogen. Abgedreht sieht das aus, zu abgedreht vielleicht. Zum Glück lässt sich der Grafikfilter im Menü ausschalten. Wunderschön übrigens: Wie Glas zerbricht, wenn man darauf schießt, in unzählbare Splitter nämlich, die wie im Formationsflug umherwirbeln. Nach einigen Sekunden ist der Spuk vorbei, der Energie-Balken aufgebraucht. Der Aufladevorgang nimmt etwa eine Minute in Anspruch. Länger dauert es, wenn Sie die Kapazität der Slow-Mo-Energie erhöht haben: In den Levels liegen Reflex-Booster herum, manchmal offen, manchmal unter Treppen oder in Lüftungsschächten versteckt. Dasselbe gibt es für die Lebensenergie, die sich bis zum Ende auf 200 Punkte verdoppeln lässt.

KLEINES MÄDCHEN GANZ GROSS IM ERSCHRECKEN

Jenes Mädchen, um das sich alles dreht, heißt Alma. Seit der Ankündigung von F.E.A.R. ist sie das geheimnisumwobene Markenzeichen des Grusel-Shooters. Wie es zu ihrem Entstehen kam? Für die Entwickler diente der japanische Horrorfilm Ringu (1998) als Inspirationsquelle. Der Titel war so erfolgreich, dass er ein Remake aus amerikanischer Feder bekam: The Ring. Zwischen Spiel und Film existieren starke Parallelen, die zu verraten die Spannung reduzieren würden.

Duell bis aufs Blut: der beste Shooter

Mit Half-Life 2, Far Cry (dt.), Doom 3 und nun F.E.A.R. ist die Shooter-Spitze unübersichtlich geworden. Da helfen klare Worte.

Atmosphäre

F.E.A.R. versteht den Umgang mit geskripteten Ereignissen. Das Zusammenspiel von Grafik und Musik ist wie aus dem Lehrbuch für guten Horror: Ein kurzes Gellen der Töne, dazu verstörende Bilder, die verschwinden, bevor man sie analysieren kann. Dagegen wirkt der Grusel-Level aus **Half-Life 2**, die Rede ist von Ravenholm, fast wie Kinderfasching. Doch es wird hier nicht der Horror allein bewertet, sondern das Gesamtwerk, und das ist runder in **Half-Life 2**: Wie sich das Thema Verfolgung in einem totalitären Staat durch die erstaunlich abwechslungsreichen Schauplätze zieht, hat bisher kein Shooter mit vergleichbarer Intensität hinbekommen. **Doom 3** belegt den letzten Platz, weil es nur der erste Level und der Höllenabschnitt schaffen, die Spieler richtig mitzureißen. Hier ist **Far Cry (dt.)** mit seinen Wechseln zwischen Innen- und Außenlevels besser.

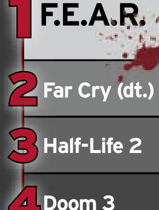
RANGLISTE

1. Half-Life 2
2. F.E.A.R.
3. Far Cry (dt.)
4. Doom 3

Künstliche Intelligenz

Beim Spielen von **F.E.A.R.** ergibt sich ein kleines Paradoxon: Die KI der Gegner – normalerweise wird darüber geschimpft, weil nur die wenigsten Entwickler es verstehen, sie glaubhaft umzusetzen – ist so gut, dass der Schwierigkeitsgrad zuweilen übertriebene Züge annimmt. Die Gegner bewegen sich clever und zielen mit Präzision. Man ist geneigt zu fluchen, bis man vorsichtiges Vorgehen und ungezügelten Zeitlupen-Einsatz als Ausweg erkennt – so machen die taktischen Gefechte Spaß! Weder **Half-Life 2** noch **Doom 3** bieten ähnlich herausfordernde Schießereien, bloß die KI aus **Far Cry (dt.)** kann im Ansatz mithalten. Allerdings ist sie nicht vor Fehlern gefeit: So geschieht es manchmal, dass die Gegner still wie Skulpturen herumstehen, um sich abschießen zu lassen. Ähnliches ist uns beim Spielen von **F.E.A.R.** zu keinem Zeitpunkt aufgefallen.

RANGLISTE



1. F.E.A.R.
2. Far Cry (dt.)
3. Half-Life 2
4. Doom 3

Technik

Dass Monolith ihre alte Lithtech-Engine endlich ausrangiert haben: eine Erleichterung. Der neue Grafikantrieb nennt sich Jupiter EX. Die Technologie kommt in **F.E.A.R.** zum Einsatz und ermöglicht plastische Oberflächen und realistische Licht- und Schatteneffekte. Außerdem im Engine-Paket: Havok als Physik-Motor. Von Perfektion ist Jupiter EX allerdings noch ein Stück entfernt, weil die Darstellung von Außenarealen Probleme bereitet – es gibt wenig frische Luft in **F.E.A.R.** Source bietet hier weitaus bessere Ergebnisse und enthält darüber hinaus eine Physik-Engine, die um ein Vielfaches glaubwürdiger mit Objekten umgeht. Ebenso mannigfaltig: Die Far-Cry-Engine, die sowohl Außen- als auch Innenräume mit Leichtigkeit packt. Die Doom-3-Engine, wie sie zum Erscheinen des Titels aktuell war, begrenzt sich hingegen auf kleine, enge Schauplätze.

RANGLISTE

1. Half-Life 2
2. Far Cry (dt.)
3. F.E.A.R.
4. Doom 3

Multiplayer

In einem Interview sagte Craig Hubbard von Monolith, dass er sich keine Illusionen mache: Man könne nicht erwarten, dass der Mehrspielermodus von **F.E.A.R.** ein Produkt wie etwa **Counter-Strike** auf die Plätze verweise. Und das tut **F.E.A.R.** auch nicht, dazu wirken die Multiplayer-Matches zu wenig auf Spielbarkeit getrimmt: Das Fadenkreuz zuckt beim Schießen nervös, Trefferzonen sind fragwürdig und gelegentlich gibt es selbst im Netzwerk Lags, die die Kollisionsabfrage aushebeln. Dafür haben sich die Entwickler eine Innovation einfallen lassen: Zeitlupe im Mehrspielermodus! **Counter-Strike Source** ist trotzdem ein übermächtiger Gegner: Die Maps sind abwechslungsreicher und detaillierter, die Steuerung ist exakt bis ins Detail, die Waffen feiner abgestimmt in ihrer Wirkung. Von PC-Spielern weitestgehend ignoriert: **Doom 3** und **Far Cry (dt.)**.

RANGLISTE



1. Half-Life 2
2. F.E.A.R.
3. Doom 3
4. Far Cry (dt.)

Freude am Zerstören: So schön gehen Dinge in F.E.A.R. kaputt

Zwar ist die Physik-Engine nicht so ausgefeilt wie die aus Half-Life 2, trotzdem lassen sich Objekte wunderschön in ihre Einzelteile zerlegen.



Dass sich F.E.A.R. zur Hälfte in einem High-Tech-Gebäude einer Forschungsanstalt abspielt, hat Vorteile: Man kann mächtig viel Glas zersplittern lassen.



Links sehen Sie eine Granate beim Explodieren. Rechts sind zwei Sekunden vergangen: Der Tisch zerbricht, das Lüftungsgitter zerschellt, Putz bröckelt und Funken sprühen.



PANIK IM PARKHAUS Solche Gefechte gegen eine Übermacht sind ohne Zeitlupe kaum zu meistern. Im Kreuzfeuer überleben Sie keine zwei Sekunden.

Wie gekämpft wird

Jeder Gegner verlangt nach einer eigenen Taktik. Fettels Standard-Soldaten treten meist in der Überzahl auf, doch sie halten kaum Treffern stand: Gut gezielt ist halb gewonnen! Schon schwieriger: Wenn die gepanzerte Variante der Klonkrieger ins Bild schreitet, erkennbar an ihrem sturmtruppenähnlichen Anzug und den vier leuchtenden Punkten am Helm. Diese Ungetüme stapfen mit einer Gemütlichkeit durch die Levels, als wären sie zum Kaffeekränzchen gekommen. Sie haben keine schnellen Bewegungen, keine Deckung nötig, denn ihre Rüstung reagiert auf Projektile wie imprägnierte Oberflächen auf Wasser. Was tut man dagegen? Rasch in einen Unterschlupf sprinten, sanft ums Eck lugen und einige wohl platzierte Salven zwischen die Augen abgeben.

Der Streufaktor der automatischen Flinte eignet sich im Kampf gegen die wendigen Roboter-Drohnen, weil die ein kleines Ziel darstellen und ständig in Bewegung sind. In den späteren Levels kommen die blinkenden Maschinen überraschend durch Fenster geflogen und schießen mit roten Laserstrahlen. Ungeübte Spieler werden fluchen vor Bedrängnis.

Auch der Umgang mit Granaten und Minen will gelernt sein. Eine Granate in eine offene Fläche geworfen, halten sich auch noch so viele Widersacher darin auf, pariert die KI mit links: Die Opponenten ziehen sich rasch zurück. Anders sieht es in engen Räumen aus, wo Fluchtmöglichkeiten fehlen.

Die Plasmakanone empfiehlt sich in weitläufigen Arealen: Wenn sich Gegner hinter Fenstern entfernter Häuser verschanzt haben, zum Beispiel. Mit dem aufgeschraubten Fernrohr zoomen Sie nah heran und feuern einen einzigen, hoffentlich gut platzierten, weil sofort todbringenden Strahl ab – mit der Zeitlupe ein Kinderspiel.

Die Wahl der Waffe ist eine taktische Entscheidung, weil bloß drei Kanonen ins Inventar passen. Den Rest lassen Sie an Ort und Stelle zurück. Ständig die Überlegung: Soll ich das Maschinengewehr mitnehmen, prall gefüllt mit Munition, aber schwach in seiner Durchschlagkraft? Oder doch lieber die Nagelkanone, deren panzerbrechende Geschosse rar sind?

Für Angeber haben die Entwickler Nahkampf-Angriffe eingebaut, die auszuführen Fingerakrobatik voraussetzen: Ein sorgfältig getimter Druck auf die Sprung- und die Aktionstaste lässt die Spielfigur mit ausgestrecktem Fuß nach vorn hüpfen. Getroffene Gegner sinken keuchend zu Boden. Der Sinn solcher Aktionen ist Coolness und nichts sonst, denn Schusswaffen bleiben die weitaus bessere und sicherere Alternative. Nicht nur ist es schwierig, an die Feinde überhaupt heranzukommen, sie erweisen sich auch als talentierte Kopfnuss-Austeiler: Wer direkt vor dem Gegner steht, bezieht Prügel.

Manchmal, aber selten, haben die Kicks spielerischen Wert: Wenn Sie aus einem Lüftungsschacht kriechen und die Wache vor Ihnen nichts ahnt, dann kann ein lautloser Tritt Vorteile bringen, weil er Ihre Anwesenheit verschleiert. Ein Schleich-Shooter, Monolith war diesem Genre in der Vergangenheit ja nicht abgeneigt, ist **F.E.A.R.** trotzdem nicht. Fast immer wird geballert, laut und heftig.

Von blöd bis genial

Monolith hat **F.E.A.R.** in ein enges Skript-Korsett gezwängt, das in dieser Form nur möglich ist bei strenger Linearität. Sich verzweigende Gänge sind demnach eine Seltenheit, meist ist der Pfad deutlich vorgeschrieben. Vereinzelt nur dienen Lüftungsschächte als Abkürzungen, auch gibt es Wege, die über aufeinander gestapelte Kisten nach oben führen. Von dort lassen sich die Gegner, die ein Stockwerk tiefer patrouillieren, wesentlich leichter erledigen.

Doch sonst ist alles gestrafft. Trotzdem verläuft man sich in manchen Arealen, für deren Design wohl Sadisten verantwortlich sind: Die Räume des Gebäudes der Armacham Technology Corporation gleichen sich stark, Wegweiser fehlen. Häufig weiß man nicht: Wo ist vorn, wo hinten? Und es kommt noch schlimmer – wenn irgendwo im Dunkeln ein Schalter hängt, den man erst nach einer halben Stunde der verzweifelten Suche als solchen erkennt.

Szenen von eindringlicher Spannung entschädigen für diese Ausfälle. Es passiert im ATC-Gebäude, dass Sie gerade über ein Rohr balancieren, als dieses knirschend einstürzt. Mehrere Sekunden dauert der freie Fall nach unten, alle Stockwerke ziehen am Auge vorbei, man befürchtet schon das bevorstehende Spielende, da dämpft Wasser die Umgebungsgeräusche: Sie sind in den Keller gestürzt, in einen Tank. Mühsam klettern Sie da heraus, zwängen sich durch einen engen Gang und drehen an Gasrohr. Eine Explosion erschüttert den Bildschirm, Feuer flammt von vorn heran, die Druckwelle schleudert Sie zurück.

Der zweite Versuch ist erfolgreicher: Wie ein Verlorener streifen Sie durchs Gewölbe des Wolkenkratzers, vorbei an zischelnden Leitungen, durch Lüftungsschächte hindurch und auf Leitern nach oben. Keine Menschenseele weit und breit. Oft erzittert das Bild unter einem Beben, das die Lampen schaukeln lässt. Licht huscht dann gespenstisch über die Wände, Klaustrophobie macht sich breit. Einmal, es ist alles ruhig, öffnet sich ein Gitter mit einem metallischen Klicken, dahinter springt ein Ventilator an, der Staub durch den Raum pustet. Würde **F.E.A.R.** dieses Niveau durchgehend halten, man müsste den Entwicklern Genialität attestieren.

TUNNELBLICK Bei aktiviertem Grafikfilter sieht die Benutzung der Slow-Motion-Funktion sehr merkwürdig aus. Als hätte man seltsame Pilze gegessen.

Horror in der Hauptrolle

Der Titel **F.E.A.R.** wurde nicht zufällig gewählt. Einerseits steht er für First Encounter Assault and Recon (Feindkontakt, Angriff und Aufklärung). Andererseits macht er auch klar, dass es um die nackte Angst geht. Als Gruselerzeuger hat Monolith neben Menschenfresser Fettel ein Mädchen namens Alma erfunden. Alma ist jung, sieben Jahre vielleicht, sie trägt ihre Haare lang und steckt in einem roten Kleid, das farblich mit dem Blut an ihren nackten Fü-

INTERVIEW MIT CRAIG HUBBARD

„Du musst die Dinge ein wenig im Unklaren lassen."

Craig Hubbards früheren Spielen verdanken wir die Erkenntnis, dass niemand ewig lebt. In seinem neuen Shooter spielen dagegen ausgesprochen hartnäckige Gruselerscheinungen aus dem Jenseits eine wesentliche Rolle. Die Besonderheiten und Herausforderungen von F.E.A.R. diskutierten wir bei unserer Visite in den Büros von Entwicklungsstudio Monolith Productions.

PC Games: Craig, nach der augenzwinkernden Action der **No One Lives Forever**-Spiele bietet **F.E.A.R.** vergleichsweise düstere und gänzlich unlustige Shooter-Kost. Wie kam es zu dieser Stiländerung?
Hubbard: „So neu ist die Idee für uns nicht. Denn **No One Lives Forever** entwickelte sich seinerzeit aus einem Konzept für einen paramilitärischen, mehr Action-orientierten Shooter. Aber während unserer Suche nach einem Publisher gab es einige Änderungen. Das fertige Spiel unterschied sich stark von dem, was wir ursprünglich geplant hatten. Wir wollten immer etwas vom Gefühl eines 60er-Jahre-Agentenfilms einfangen, aber in einem zeitgemäßen und harten Szenario. **No One Lives Forever** wurde im Laufe seiner Entwicklung allmählich alberner und kitschiger. Das Endprodukt machte sicherlich eine Menge Spaß, war aber nicht unbedingt das, was wir ursprünglich machen wollten."
PC Games: Wer hatte euch da reingeredet?
Hubbard: „Wenn du mit einem Publisher zusammenarbeitest, ist es immer ein Austausch von Ideen mit dem dortigen Produzenten. Erst nachdem das erste **No One Lives Forever** bei Fox Interactive landete, wandelte es sich zu einem 60er-Jahre-Agentenspiel. Und so sehr wir diese Serie auch lieben – **F.E.A.R.** ist wirklich die Art von Spiel, bei dem wir selber sofort losrennen würden, um es zu kaufen."
PC Games: Der Kontrast zwischen aufregenden Schießereien und atmosphärischen Gruselmomenten ist ziemlich stark. Passen diese Elemente immer gut zusammen?
Hubbard: „Weißt du, ich habe mittlerweile kein richtiges Gefühl mehr dafür, weil ich schon so lange daran arbeite (lacht). Wir hatten einen ähnlichen Ansatz wie beim Verfassen eines Romans gewählt: Du beginnst mit einer Gliederung, machst eine Rohversion und nimmst dann verschiedene Änderungen vor, bis du schließlich mit dem Resultat zufrieden bist. Wir versuchten, **F.E.A.R.** so früh möglich in einem spielbaren Zustand zu bekommen um den Rhythmus abzustimmen, wie die verschiedenen Elemente zusammenpassen."
PC Games: Ist die Inspiration durch gewisse Gruselfilme nicht schon arg offensichtlich, wenn man sich den Charakter Alma zum Beispiel ansieht?
Hubbard: „Unheimliche kleine Kinder sind ein häufiges Leitmotiv in japanischen Horrorfilmen. US-Schriftsteller wie Stephen King oder Peter Straub haben auch immer wieder Kinder in ihre Geschichten eingebaut. Das sind direkte Einflüsse, aber unser kleines Mädchen ist ein wenig anders – nicht grundlegend anders, aber hoffentlich eigenständig genug."
PC Games: Werden Zeitlupeneffekte in Spielen nicht schon zur überstrapazierten Modeerscheinung?
Hubbard: „Es ist etwas, das ich schon immer machen wollte. Ich hatte einen Zeitlupeneffekt in jedem Design-Dokument vorgesehen, das ich seit **No One**



CRAIG HUBBARD ist Lead Designer und Creative Director bei Monolith Productions.

Lives Forever 2 geschrieben hatte. Aber bei **F.E.A.R.** war zum ersten Mal die Technologie so weit, dass wir ein entsprechendes System vernünftig programmieren konnten. Ich bin ein großer Fan der Filmregisseure Sam Peckinpah und John Woo, für mich ist dieser Effekt sehr cineastisch und befriedigend."
PC Games: Und ohne dessen Anwendung wird's verdammt schwer!
Hubbard: „Wir haben letztendlich das Spiel so ausbalanciert, dass du ermutigt wirst, die Zeitlupe zu verwenden. Ansonsten gäbe es dazu keinen großen Anreiz, außer das es cool aussieht. Deshalb wurde der Schwierigkeitsgrad so angepasst, um die Zeitlupe taktisch bedeutsam zu machen."
PC Games: Die aggressive künstliche Intelligenz der Gegner haben wir zur Genüge zu spüren bekommen. War das für euch von vornherein ein wichtiger Bereich, damit sich **F.E.A.R.** von anderen Shootern abhebt?
Hubbard: „Es gibt natürlich schon andere Spiele mit paramilitärischem Szenario, in denen du als Mitglied einer Spezialistentruppe Gegner bekämpfst. Aber diese Gegner stehen normalerweise viel herum und agieren zu wenig. Ich will keine konkreten Namen nennen, aber ich denke, dass jeder solche Titel schon gespielt hat. Für uns war es deshalb wichtig, dass die Gegner zusammenarbeiten, miteinander kommunizieren oder versuchen, dich zu flankieren. Sie verwenden Taktiken, die du erkennen und verstehen kannst, um zurück zu kämpfen. Darauf lag von Beginn der Entwicklung an unser Fokus."
PC Games: Liegt es an den Engine-Gegebenheiten oder dem Willen der Spieldesigner, dass die meisten **F.E.A.R.**-Schauplätze im Inneren von Gebäuden angesiedelt sind?
Hubbard: „Wir mussten die Gegebenheiten der Technologie berücksichtigen. Wegen dem Per-Pixel-Lighting und den dynamischen Schatten bist du mit der Fill-Rate etwas beschränkt. Je mehr Licht und Schatten in einer Szene sind, desto langsamer wird es. Engere Räumlichkeiten kommen der Engine also mehr entgegen als riesige Außen-Schauplätze. Aber auch aus spielerischen Gründen passt es, da die Kämpfe in naher oder mittlerer Distanz zu deiner Spielfigur stattfinden sollten. Es gibt auch mal einen größeren Hof und du bist im Freien, das ändert den Rhythmus ein wenig."
PC Games: Die hervorragende Soundkulisse trägt enorm viel zur Spannung bei. Was habt ihr da im Vergleich zu euren früheren Spielen anders gemacht?
Hubbard: „Das Wichtigste bei einem Gruselspiel ist die Atmosphäre und mit dem Sound manipulierst du das Publikum. Du willst für Anspannung und ein Gefühl der Unvorhersehbarkeit sorgen. In **No One Lives Forever 2** hatten wir dynamische Musik, die sich abhängig von den Geschehnissen im Spiel änderte. So hast du einfach anhand der Musik sofort gewusst, dass du entdeckt worden bist. Aber **F.E.A.R.** sollte unberechenbarer sein, beginnend mit den Ambiente-Effekten. Wir arbeiteten lange am Feinschliff der besonders gruseligen Szenen. Wenn Alma zum Beispiel plötzlich an dir vorbeiläuft, hatten wir ursprünglich einen fetten ‚Ta-Taaa!'-Musikeinsatz geplant. Aber das wurde dann runtergefahren und wir versuchten verschiedene Dinge. Es dauerte ewig, bis wir letztendlich einen guten, spukigen Sound dafür hatten."
PC Games: **F.E.A.R.** ist nicht gerade rekordverdächtig umfangreich, bist du mit der Spieldauer zufrieden?
Hubbard: „Ich denke, dass es eine gute Länge hat. Es gibt einen gewissen Umfangsbereich, den du weder unter- noch überschreiten solltest, sonst verlierst du das Interesse von Spielern auf beiden Seiten. Wir hätten **F.E.A.R.** vielleicht länger machen können, aber das wäre dann wohl Füllstoff geworden. Wir wollten nicht viele Wiederholungen beim Gameplay oder den Szenarien haben. Wenn du dieselben Dinge immer und immer wieder machst, kann es auf Dauer ermüdend werden."
PC Games: Haben wir eigentlich etwas bei der Story nicht ganz kapiert oder ist das Ende wirklich recht mysteriös?
Hubbard: „Ich habe folgende Theorie über Horror: Du musst die Dinge ein wenig im Unklaren lassen. Sobald alles eindeutig ist und der Spieler alle Fakten weiß, geht die Magie verloren. Wir wollten absichtlich einige Fragen unbeantwortet lassen, dir aber genug Informationen zu geben, damit du eigene Theorien fabrizieren kannst."
PC Games: Also keine „Die Antworten gibt's alle in der Fortsetzung"-Pläne?
Hubbard: „Ich glaube nicht, dass wir jemals alle offenen Fragen lösen wollen, denn es macht viel mehr Spaß zu spekulieren. Sieh dir nur den Erfolg von Fernsehserien wie **Akte X** oder **Lost** an."
PC Games: Sind Ähnlichkeiten zum abrupten Ende von **Half-Life 2** beabsichtigt?
Hubbard: „Nein, ganz so wollten wir es nicht machen. Ich hatte das Gefühl, dass Valve am Ende von **Half-Life 2** ein wenig gekniffen hat. Es fühlte sich nicht wirklich an, als hätten sie das Spiel richtig beendet, sondern vielmehr abrupt gestoppt. Immerhin war es nicht so schlimm wie **Halo 2** auf der Xbox, das sich anfühlte, als hätte man gänzlich vergessen, das Spiel mit einem Schluss auszuliefern. Wir wollten eine befriedigende Auflösung geben, aber einige Fragen über die Hintergrundstory offen lassen."
PC Games: Aber das Ende von **F.E.A.R.** lässt euch genug Spielraum und Ideen für etwaige Erweiterungen oder Nachfolger?
Hubbard: „Auf jeden Fall."

Das Interview führte Heinrich Lenhardt.

Mit den Füßen getreten



Halbwegs anspruchsvolle Tastenkombinationen ermöglichen coole, aber überflüssige Karatekicks.

Links die Attacke aus dem Sprung, rechts der Bodenfeger mit ausgestrecktem Fuß – wie der Gegner getroffen wird, spielt keine Rolle, er sinkt sofort röchelnd nieder. Doch sind die Kniffe in der Hitze des Gefechts außerordentlich schwer auszuführen und damit in neun von zehn Fällen unbrauchbar. Im Mehrspielermodus eignen Sie sich jedoch dazu, den Kontrahenten zu erniedrigen.



ßen harmoniert. Sie ist das ganz große Fragezeichen im Spiel. Ihre sporadischen Auftritte wecken die Furcht im Spieler, mit geisterhafter Flüchtigkeit erscheint sie hinter Ecken, hinter Türen, nur um blitzschnell wieder zu verschwinden. Die Musik schwillt in diesen Momenten an, man kennt diesen Brauch ja aus Hollywood.

Wer bist du, Alma? Botschaften auf Anrufbeantwortern geben ein Bild vom Geschehen, man kann sich Theorien zusammenreimen, wenn einem der Sinn danach steht. Doch **F.E.A.R.** gefällt sich im Verwischen von Vermutungen, tröpfchenweise kommen neue Informationen dazu, der Raum für Spekulation wächst. Die Sprache, mit der sich die Story entfaltet, ist eine unverblümte: F-Wörter dringen so oft aus den Boxen, dass man mit dem Zählen nicht mitkommt. In Sachen Aussprache und Betonung lassen sich die Sprecher der getesteten englischen Version nichts zu Schulden kommen. Für die deutsche Fassung hat Vivendi Leute vom Fach bestellt, Hans-Werner Bussinger (Steve Martin) und Thilo Schmitz (Gul Dukat aus Deep Space 9) beispielsweise. Das schafft Vertrauen in die Synchronisation.

Einer Erwähnung würdig ist der Soundtrack: In einigen Kämpfen spielt Orchestermusik, treibend und bombastisch, in anderen Szenen unterstützen melodielose, vom Rhythmus getragene Klänge die Atmosphäre, in die indisch angehauchte Gesangslinien eingewoben sind. Das ergibt thematisch zwar keinen Sinn, hört sich aber fantastisch an. Und, natürlich, es gibt auch jene Stücke, die leise und subtil im Hintergrund arbeiten. Die einen glauben lassen, dass gleich etwas Fürchterliches geschieht. Professionalität steckt hier in jeder Note.

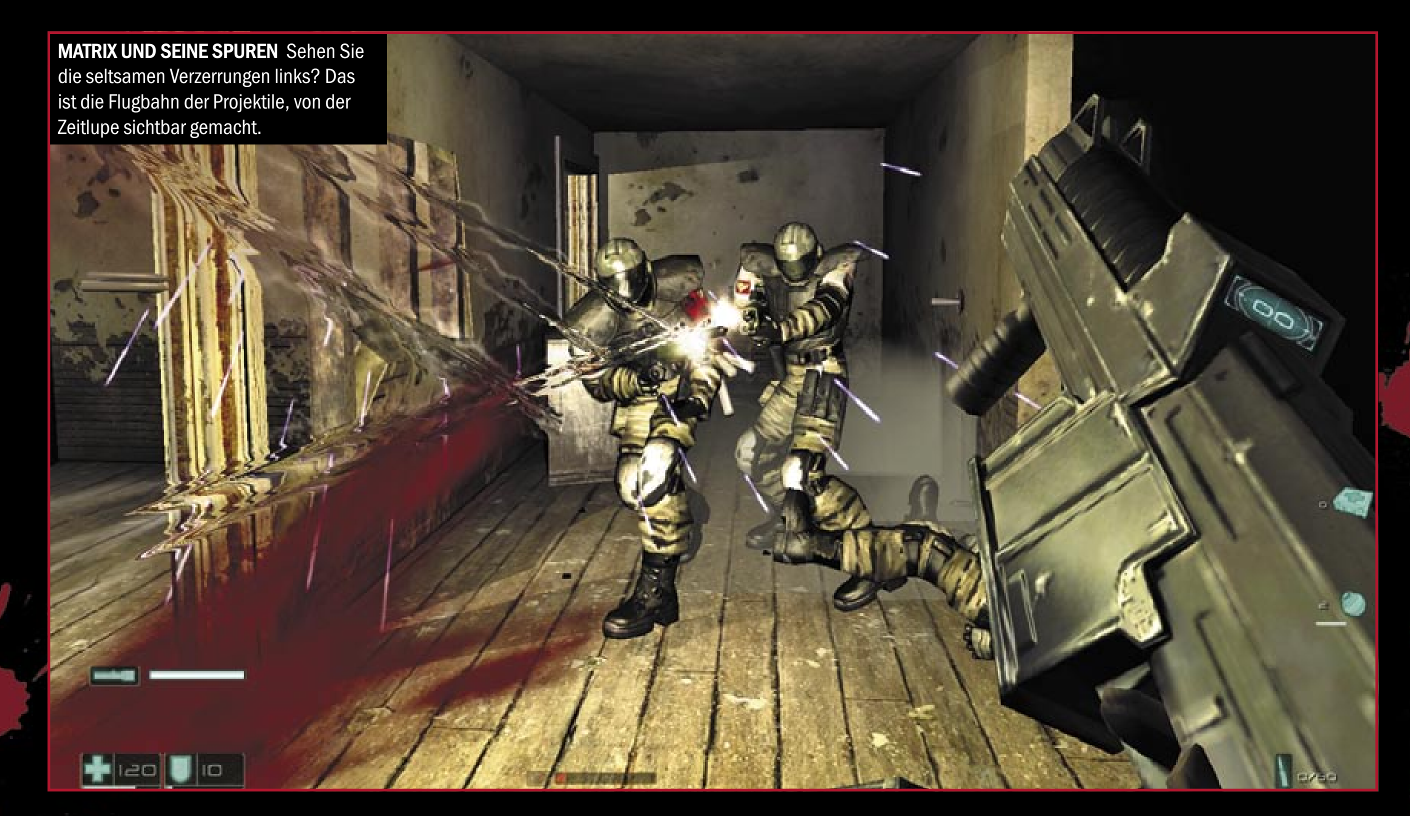
Taktischer Mehrspielermodus

Die Spielmodi Deathmatch, Capture the Flag und Elimination (der Letzte, der übrig bleibt, gewinnt), inklusive dazugehöriger Team-Varianten, sind nach Norm gebaut. Abseits des Gewöhnlichen funktionieren die Slow-Motion-Matches: Hier liegt ein Reflex Booster im Level, um den sich die Teilnehmer mit Waffengewalt reißen. Wer ihn in den Händen hält, darf nach einer kurzen Aufladephase, beschleunigt durch das Abschießen von Feinden, die Zeitlupe aktivieren: Der Benutzer rennt und schießt doppelt so schnell, das Tempo der Mitspieler ist gedrosselt.

Überhaupt laufen die Mehrspieler-Gefechte in behutsamer Geschwindigkeit ab. Es ist mehr Taktik als Action: Je nach Waffenwahl variiert das Lauftempo, wenige Treffer reichen zum Frag, das Fadenkreuz springt infolge des Rückstoßes hin und her. Monolith will eindeutig **Counter-Strike**-Spieler ansprechen, nicht das Publikum von **Unreal Tournament 2004 (dt.)**.

Grafik hat ihren Preis

Beim Anblick der Screenshots fragen Sie sich wahrscheinlich, welcher Rechner diese Grafikpracht darstellen soll. Es stimmt schon: **F.E.A.R.** frisst Hardware



MATRIX UND SEINE SPUREN Sehen Sie die seltsamen Verzerrungen links? Das ist die Flugbahn der Projektile, von der Zeitlupe sichtbar gemacht.



TEAMWORK Der Herr links gehört zu Ihnen, der vorn auch. Um weiterzukommen, legen Ihre Verbündete in geskripteten Ereignissen Explosivladungen.

AUFGEFLOGEN Die schwirrenden Roboter (rechts) gehören zur Gegnersorte der Marke „nervig". Es empfiehlt sich, wie fast immer, die Zeitlupe.

mit dem Appetit eines Sumo-Ringers. Selbst auf dem Test-PC, einem Pentium mit 3.600 Megahertz, zwei Gigabyte RAM und High-End-Grafikkarte, läuft das Spiel nicht hundertprozentig flüssig. Ein klitzekleines Ruckeln, zumal im Kampf, ist immer da. Dafür sind die Gefechte visuelle Glanzstücke: Funken sprühen, Kugeln reißen Löcher in Wandtexturen, Feuer lodert superrealistisch, Licht und Schatten verhalten sich wie im richtigen Leben.

Etwas schluderig wirkt die Physik-Engine. Zwar fallen verwundete Gegner nachvollziehbar zu Boden – Ragdoll sei Dank –, doch von Objekten lässt sich das nicht behaupten. Wer auch nur in die Nähe von beweglichen Gegenständen kommt, wird ein Rattern und Zittern derselbigen feststellen, als wäre der Schauplatz über einer stark frequentierten U-Bahn-Station errichtet worden. Damit kann man leben, das ist nur ein kleiner Riss in der sonst stabilen Atmosphäre-Mauer.

Und, wie isses nun?

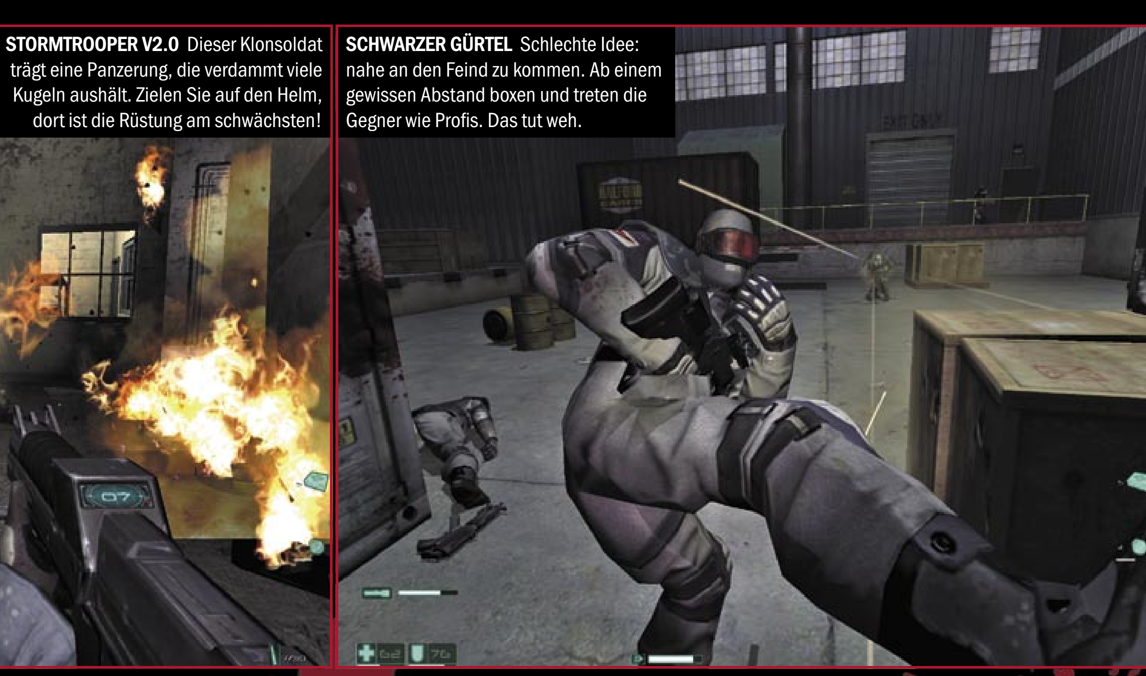
Seit der Serie um **No One Lives Forever** ist Monolith als Hort der Kreativität und des Mutes geschätzt: Die beiden Spiele gingen beharrlich ihren satirischen Weg und schossen meilenweit am Massenmarkt vorbei. **F.E.A.R.** fehlt dieser Zauber, es ist kompromisslos zugeschnitten auf die Mode des 21. Jahrhunderts: Zeitlupe wie in **Matrix**, Horror-Mädels wie in **The Ring**, dazu eine Verschwörungsstory, deren Auflösung am Ende kommt. Als hätte Monolith gesagt: Keine Experimente mehr, die Kassen müssen klingeln.

Das Ergebnis ist ein Ego-Shooter, der jegliche Eigenständigkeit aufgibt, um seinem Publikum zu gefallen. Und er gefällt: Die KI ist fast schon revolutionär, die Gruselsequenzen sind künstlerisch anspruchsvoll, die Gefechte reich an Zerstörung. Für einen Eintrag im Computerspiel-Geschichtsbuch langt es aber nicht. Irgendwann während der Entwicklung muss Monolith den Blick fürs Wesentliche verloren haben, anders lässt sich nicht erklären, dass manche Levels verwirrender sind als das größte Labyrinth der Welt im trunkenen Zustand. Dazu diese Schalterrätsel, die nicht schwierig, aber wie ein Fremdkörper sind im sonst schnörkellosen Spielablauf.

Am stärksten schmerzt, dass der Spaß für Geübte in unter zehn Stunden zu Ende ist: **F.E.A.R.** ist halt doch ein besonderes Spiel, von dem man sich wünscht, dass es länger wäre. (tw)



STORMTROOPER V2.0 Dieser Klonsoldat trägt eine Panzerung, die verdammt viele Kugeln aushält. Zielen Sie auf den Helm, dort ist die Rüstung am schwächsten!



SCHWARZER GÜRTEL Schlechte Idee: nahe an den Feind zu kommen. Ab einem gewissen Abstand boxen und treten die Gegner wie Profis. Das tut weh.

IM WETTBEWERB

DOOM 3 – TEST IN PCG 11/04	HALF-LIFE 2 – TEST IN PCG 12/04	F.E.A.R. – TEST IN PCG 11/05
TECHNIK		
SEHR GUT (ABGEWERTET: 90%)	**SEHR GUT** (ABGEWERTET: 94%)	**GUT** (89%)
+ Grandios-gruselige Innenareale + Hervorragende Licht- und Schatteneffekte + Plastisches, allgegenwärtiges Bump-Mapping + Beeindruckende Monsteranimationen – Keinerlei Physik-Spielereien	+ Herausragende Physik-Engine + Superrealistische Außenareale + Unmengen an Details in Innenräumen + Gestochen scharfe Texturen + Läuft selbst in hohen Auflösungen flüssig	+ Üppiges Effektfeuerwerk im Kampf + Aufwendig dargestellte Figuren + Realistische Licht- und Schatteneffekte – Nicht alle Texturen wirken hochauflösend – Engine packt (noch) keine Außenlevels
ATMOSPHÄRE		
SEHR GUT (90%)	**SEHR GUT** (94%)	**SEHR GUT** (92%)
+ Schockmomente am laufenden Band + Beklemmende, düstere Atmosphäre + Teuflisch fiese Monster – Leicht durchschaubarer Spielablauf – Non-Stop-Ballerei ersetzt subtiles Gruseln	+ Menschliche Figurengestik und Mimik + Gewaltige 5.1-Soundeffekte + Areale wirken extrem realistisch + Bemerkenswerte Detailverliebtheit – Schwer zu durchschauende Story	+ Gegner wirken wie richtige Spieler + Gruselszenen lassen Gänsehaut entstehen + Musik erzeugt immer die richtige Stimmung + Stilvoll inszenierte Gefechte in Zeitlupe – Story wird teilweise unspektakulär erzählt
SPIELDESIGN		
GUT (ABGEWERTET: 82%)	**SEHR GUT** (95%)	**GUT** (85%)
+ Ein gewaltiges Inferno: der Höllen-Level + Frei von Ballast (Beispiel: Geschütztürme) + Umfangreiches Solo-Spiel (20 Stunden) – Geschmeidiger, aber monotoner Spielablauf – Teils verwirrendes Level-Design	+ Jeder Level spielt sich grundlegend anders + Hervorragend designte Schauplätze + Ordentliche künstliche Intelligenz + Physik beeinflusst Spielablauf + Großer Umfang, durchgehende Spannung	+ Gegner verhalten sich extrem clever + Taktische Kämpfe statt wilder Ballerei + Gute Balance zwischen Action und Grusel – Manchmal schluderiges Level-Design – Wenig Abwechslung in den Schauplätzen
MULTIPLAYER		
BEFRIEDIGEND (71%)	**SEHR GUT** (AUFGEWERTET: 92%)	**GUT** (80%)
+ Editor wird mitgeliefert + Solide, puristische Deathmatch-Partien – Auf maximal vier Spieler begrenzt – Nur vier gewöhnliche Spielmodi	+ Zeitloses Counter-Strike-Prinzip + Bis ins Detail ausgeklügelte Karten + Kurzweiliger Deathmatch-Modus + Regelmäßige Updates (daher: Aufwertung) – Wenig Spielermodels	+ Langsamer taktischer Spielablauf + Innovativ: Zeitlupe im Mehrspielermodus + Gut spielbare Maps aller Größen – Karten sind grafisch nur Durchschnitt – Kein hundertprozentig flüssiges Spielgefühl
SPIELSPASS		
GUT (ABGEWERTET: 86%)	**SEHR GUT** (ABGEWERTET: 94%)	**GUT** (87%)

MOTIVATIONSKURVEN

BEGEISTERT – NEUTRAL – FRUSTRIERT; 6 STD. – 12 STD. – 18 STD. – 24 STD.

DOOM 3	HALF-LIFE 2	F.E.A.R.
Spieldauer (Einzelspieler): 20 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 20 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 12 Stunden

1 Im F.E.A.R.-Hauptquartier läuft die Einsatzbesprechung ab: Das Team plaudert, Sie schauen zu – und beobachten fasziniert die realistischen Gesichter der Figuren.

2 Der Mann auf dem Bild heißt Mapes. Er wird Ihre Nerven strapazieren, indem er die Sicherheitsanlagen (Geschütztürme) aktiviert. Es gibt bessere Levels als diese.

3 Tauchen plötzlich auf: hundsgemeine Gegner. Diese maskierten Attentäter huschen mit übermenschlichen Reflexen durch die Levels und können sich tarnen.

4 Am Ende werden zwar die Schauplätze etwas abwechslungsreicher, was gut ist – doch es gibt auch mehrere Schalterrätsel, die Action-Spieler nur aufhalten.

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		KLASSE 1 Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie 800x600	KLASSE 1 1.024x768	KLASSE 2 Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600 1.024x768	KLASSE 2 1.280x1.024	KLASSE 3 Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE) 1.024x768	KLASSE 3 1.280x1.024	KLASSE 4 Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra) 1.024x768	KLASSE 4 1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel

RAM ▼: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

TUNING-TIPPS
Ein ruckefreies Spielvergnügen garantieren eine drei GHz-CPU, ein GByte RAM und eine schnelle Grafikkarte mit 256 MByte Speicher. Die „Soft Shadows" sollten Sie ausschalten, da diese viel Leistung kosten. Bei einer Klasse-2-Grafikkarte lohnt es sich „Pixel Doubling" oder „DX8 Shaders On" zu aktivieren.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2-fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

F.E.A.R.

CA. € 45,-
18. OKTOBER 2005

THOMAS WEISS

„F.E.A.R. gewinnt, obwohl nicht frei von Schwächen, die Herzen der Spieler."

Was habe ich gestaunt. Dass die Gegner Tische und Sofas umkippen, um dahinter in Stellung zu gehen – Sie hätten mein verdutztes Gesicht sehen sollen. Und was habe ich mich erschreckt. Kein anderes Spiel zeigt ein sichereres Händchen im Umgang mit geskriptetem Horror. Leider habe ich mich auch geärgert: Mein Orientierungssinn ist, zugegeben, nicht der beste, aber manchmal würde das Level-Design auch Kartographen zum Weinen bringen, so verwirrend ist die Anordnung immer gleicher Räume. Das und die kurze Spieldauer trennen das sonst fantastische **F.E.A.R.** von der 90.

DIRK GOODING

„Wenn Ihnen Ihre Fingernägel lieb sind, dann halten Sie sich besser fern von F.E.A.R. ..."

Die Kunst des Erschreckens. Monolith versteht sie besser als id Software. **F.E.A.R.** ist weitaus subtiler im Horror, man wird mit eiskalten Samthandschuhen angepackt, anstatt mit einem Holzhammer erschlagen. Das rechne ich dem Titel hoch an. Doch er begeht auch Fehler: **F.E.A.R.** lässt mich zu lange durch abgedunkelte Büroräume rennen, fingernagelkauend zuerst, später dann mit einem leichten Anflug von Langeweile. Der Takt der Schauplatzwechsel müsste schneller gehen, **Half-Life 2** wäre hier ein guter Lehrer gewesen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Monolith
Titel vom gleichen Entwickler:
- No One Lives Forever 2 (86%)
- Matrix Online (70%)
- Tron 2.0 (86%)

Publisher: Vivendi Universal
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/16/16
USK-Alterseinstufung: Ab 18 Jahre

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.500 MHz, 512 RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1 GB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Außerordentlich schlaue Gegner-KI
+ Intensive, taktische Schusswechsel
+ Zum Fürchten schöne Gruselsequenzen
– Teilweise extrem verwirrendes Level-Design
– Wenig abwechslungsreiche Schauplätze

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
87	Grafik	Gut (89)
	Sound	Sehr gut (94)
	Steuerung	Sehr gut (90)
	Mehrspieler	Gut (80)

SUPERLIEB Als guter Gott bauen wir friedliche Städte. Unsere süße Kuh unterhält die Menschen derweil durch Tänze und Grimassen.

WOLF-CITY Sauron hätte mit Sicherheit seine dunkle Freude an dieser durch und durch bösen Festung.

Black & White 2

PC Games SILBER AWARD 85 11/2005

Licht und Schatten: Das neue Götterspiel von Peter Molyneux mixt Aufbau- und Echtzeit-Strategie – was trotz toller Grafik nicht vollständig gelingt.

Wenn Peter Molyneux ein neues Spiel auf den Markt bringt, sind seit einigen Jahren zwei Dinge praktisch garantiert: Erstens ist es ein innovatives und völlig einzigartiges Produkt. Zweitens ist das Spiel trotz vieler toller Ideen nicht die erhoffte Genre-Revolution. Die Bezeichnung „Schwarz und Weiß“ könnte man somit auf viele von Molyneux‘ Spielen anwenden. Mit **Populous** und **Black & White** hat der legendäre, aber auch umstrittene Spieledesigner eine Art eigenes Genre geschaffen: die Göttersimulation. Nachdem **Black & White** trotz toller Technik und zahlloser witziger Ideen viele Käufer nicht völlig überzeugen konnte, sollte diesmal alles besser werden – schließlich will **Black & White 2** das beste Götterspiel aller Zeiten sein. Doch das ist trotz gutem Willen wieder nicht gelungen. Warum das so ist und warum **Black & White 2** seinen Vorgänger trotzdem um Längen schlägt, erfahren Sie hier.

Ganz nach Lust und Laune

Schon im ersten **Black & White**-Spiel konnte man seiner Gesinnung freien Lauf lassen – gut oder böse, gütig oder gemein, die Möglichkeiten lagen ganz allein beim Spieler. Der Nachfolger folgt dem gleichen Prinzip: In jeder Mission findet sich der Zocker auf einer Insel wieder. Die Menschen, potenziell Gläubige, sind bei Laune zu halten. Was wäre ein Gott denn auch ohne seine Jünger? Ein guter Gott sorgt beispielsweise dafür, dass die Menschen genügend Unterkünfte und Nahrung haben, widmet sich ihren Wünschen in Form von Minispielen und verteidigt sie gegen die Truppen anderer, böser Götter. Der Basisbau steht deutlich im Vordergund, Kämpfe vermeidet man so gut wie möglich. Böse Götter dürfen hingegen so richtig fies sein, ihre Untertanen quälen und mit Armeen in den Krieg ziehen. Eine Besonderheit des Spiels ist natürlich die Kreatur: Sie haben die Wahl zwischen einem Affen, einer Kuh, einem Wolf oder einem Löwen. Diese niedlichen kleinen Kerlchen sind zunächst „nur“ so groß wie ein ausgewachsener Baum oder ein Haus. Je nachdem, wie gut man sie ernährt, sich um sie kümmert, sie unterrichtet, belohnt oder auch tadelt, werden aus den knuffigen Tierchen riesige Kampfbestien – oder, wenn sie eher ein lieber Gott sind, auch verschmuste Kuscheltiere.

Das quälende Gewissen

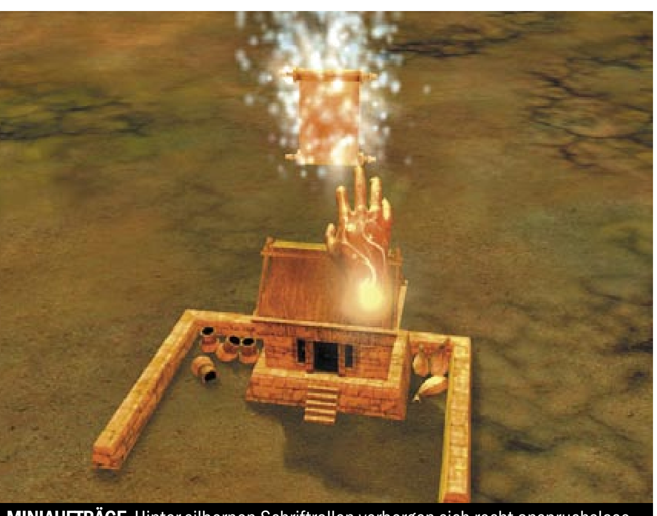
Damit der Spieler nicht ganz im Dunkeln über seine Taten gelassen wird, gibt einem das Spiel regelmäßig Feedback in Form des „Gewissens“. Das besteht aus einem freundlichen Engelchen und einem blutrünstigen Teufelchen. Die beiden lustigen Gesellen führen den Spieler in mehreren ausgiebigen Tutorial-Missionen in die Steuerung und die grundlegende Spielmechanik ein. Dabei lernt man zunächst, wie man sich in der Spielwelt bewegt: Mit der Maus kann man schier endlos weit von der Insel wegzoomen – und ebenso kommt der Spieler derart nahe an das Geschehen heran, dass er in die Pupillen der einzelnen Dorfbewohner blickt. Die beeindruckende Zoomfunktion und die völlig freie Perspektivenwahl sorgen für das richtige Götterflair – man fühlt sich vom Fleck weg überlegen und allmächtig. Der Mauscursor steht dabei quasi für die Hand Gottes – mit ihr lassen sich, ähnlich wie in **Dungeon Keeper**, bestimmte Elemente wie Dorfbewohner, Steine oder Bäume einfach hochheben und beeinflussen. So schön diese Idee auch sein mag – sonderlich präzise ist die Steuerung dadurch nicht. Hinzu kommt das wirklich unattraktive Menü, das sich in mehrere Untergruppen unterteilt. Hier wählt man umständlich Gebäude zum Bau aus, blättert in Statistiken, kauft neue Zauber oder sieht Informationen zu seiner Kreatur ein. Generell ist das Menü zwar funktional, wirkt aber auch sehr plump und unfertig. Außerdem reagiert der Mauscursor oft ziemlich träge.

Hier und da leuchten auf der Insel verschiedene Schriftrollen auf – bronzene Rollen enthalten Tutorial-Tipps, die hauptsächlich die Steuerung betreffen. Hinter silbernen Schriftrollen verbergen sich freiwillige Miniaufträge von schwankender Qualität. Mal räumt man einfach nur Steine weg oder beobachtet einen Menschen, was ziemlich langweilig ist. In anderen Aufträgen gilt es, einige Fässer auf Holzstapel zu werfen – eine nervige Angelegenheit. Trotzdem ist es ratsam, hin und wieder einige dieser Aufgaben zu lösen, um mehr Tribut zu bekommen. Mit Tribut kaufen Sie sich neue Zauber, Gebäude sowie Fähigkeiten für Ihre Kreatur.

Schlussendlich gibt es noch goldene Schriftrollen – diese enthalten Pflichtaufträge, die zum Bestehen der Mission notwendig sind. Doch eigentlich sind goldene Rollen recht überflüssig, denn in jeder Mission ist das Ziel immer gleich, nämlich die Insel zu erobern. Sie haben stets einen Gegenspieler mit einer Basis und oft auch mit einer eigenen Kreatur. Darüber hinaus sind mehrere kleinere Dörfer über die Insel verstreut, die Sie einnehmen sollen. Wie Sie das machen, ob nun mit Überzeugungskraft oder Waffengewalt, das ist Ihnen überlassen.

So spielen liebe Götter

Als guter Gott greifen Sie niemanden an, sondern kümmern sich einzig und allein um den Aufbau Ihrer Stadt. Je schöner und größer sie wird, desto mehr erhöht sich Ihr Eindruck bei den anderen Dörfern. Wenn Sie genügend Eindruck gesammelt haben, laufen die anderen Dorfbewohner zu Ihnen über und bringen obendrein noch eine ganze Ladung Rohstoffe mit. Der Aufbau-Part von **Black & White 2** ist das Glanzstück des Spiels: Sie dürfen nach Herzenslust Getreidefelder, Wohnviertel, Tempel, Universitäten, Altare und Windmühlen bauen. Die umständliche Zitadelle aus dem Vorgänger ist ersatzlos gestrichen – eine weise Entscheidung! Als Baumaterial benötigen



MINIAUFTRÄGE Hinter silbernen Schriftrollen verbergen sich recht anspruchslose Aufgaben – deren Qualität und Schwierigkeitsgrad sind allerdings schwankend.



BÄRENSTARK Indem Sie Ihre Kreatur mit Objekten wie Felsen oder Bäumen trainieren lassen, wird Sie deutlich muskulöser und schlanker.

Städtebau und Wohlstand: Der Weg eines guten Gottes



ÜBERSICHTLICH Im Stadtzentrum sehen Sie auf einen Blick, welche Bedürfnisse Ihre Untertanen haben und welche Gebäude sie sich wünschen. Klasse!



GENIAL EINFACH Straßen lassen sich nun kinderleicht anlegen. Da sich Gebäude auch an Kurven wie diesen ausrichten, entstehen prachtvolle Städte.

Sie Holz und Erz. Letzteres ist ein endlicher Rohstoff, sprich: Wenn er verbraucht ist, müssen Sie ohne auskommen. Die Bäume für die Holzgewinnung wachsen nach – wenn Sie sich entsprechend darum kümmern. Entweder Sie gießen sie von Zeit zu Zeit per Wasserzauber, um die Bestände gesund zu halten, oder sie heuern einige Ihrer Dorfbewohner als Förster an, die den Job für Sie übernehmen. Außerdem können Ihre Untertanen noch andere Tätigkeiten annehmen und beispielsweise zu Bauern, Baumeistern oder Brütern werden – letztere kümmern sich um den Nachwuchs.

Das Bauen von Straßen ist wirklich cool: Sie klicken einfach auf einen bereits bestehenden Weg, halten die Maustaste gedrückt und ziehen einen neuen Weg „heraus" – keine Auswahl im Baumenü ist nötig. Die Pfade lassen sich mit etwas Übung „natürlich" um Gebäude und Hügel herum führen – fast so, als würde man sie auf den Boden malen. Alle Gebäude richten sich beim Bauen automatisch an Straßen aus. So entstehen die glaubwürdigsten und schönsten Städte, die es bislang in Aufbau-Strategiespielen zu sehen gab. Ebenfalls klasse: Wenn Sie von einem Gebäude noch eines errichten wollen, suchen Sie nicht erst im Baumenü. Klicken Sie wie bei den Straßen auf das bereits bestehende Gebäude und halten Sie die Maustaste gedrückt. Nun ziehen Sie den „Bauplan" einfach heraus, platzieren ihn nach Wunsch – fertig. Nur bei Feldern und Lagerhäusern funktioniert das nicht.

In der Mitte Ihrer Siedlung befindet sich das Stadtzentrum. Hier sehen Sie, welche Gebäude sich Ihre Untertanen zur Zeit wünschen oder welche Rohstoffe gebraucht werden. Eine Säule zeigt Ihre Gesinnung an – sprudelndes Wasser steht für gute Götter, die bösen haben eine lodernde Flamme auf der Säulenspitze. Nicht, dass das nötig ist – die Umgebung und Ihre Stadt zeigen nämlich schon deutlich die Gesinnung. Die Stadt eines guten Gottes ist beispielsweise ein freundlicher, einladender Ort. Lachende Dorfbewohner erfreuen sich an schmückenden Objekten wie Fruchtbarkeitsstatuen oder Brunnen, die Sie in all Ihrer Güte errichtet haben.

> Anhand der Landschaft, der Kreatur und der Stadt erkennt man deutlich die gute, böse oder neutrale Gesinnung des Spielers.

Erst wenn Ihre Stadt beeindruckend genug ist und alle übrigen Dörfer sich Ihnen angeschlossen haben, ist die Mission geschafft. Allerdings hat sich auch der friedlichste aller Götter von Zeit zu Zeit gegen Angreifer zu verteidigen. Zu diesem Zweck errichten Sie Schutzmauern, Tore und Kasernen. Wenn Sie genügend Dorfbewohner und Ressourcen haben, heben Sie Soldaten aus, um sich zu verteidigen. Oder Sie kaufen sich gegen etwas Tribut einen Feuerzauber und heizen Angreifern damit ein. Eine andere Möglichkeit ist radikaler: Nehmen Sie doch einfach einen großen Stein und lassen Sie ihn – dank des soliden Physiksystems – auf die Gegner fallen. Das klappt zwar nur in Ihrem grün markierten Einflussbereich, kann sich jedoch als Rettung in der Not erweisen. Und das ist eben typisch für **Black & White** – Sie haben stets die Wahl, auf eine Situation unterschiedlich zu reagieren. Ihre Dorfbewohner arbeiten nicht schnell genug? Dann nehmen Sie eben etwas Holz aus



HERZAUSGEZOOMT Die Licht- und Wassereffekte von Black & White 2 sind schlichtweg atemberaubend.

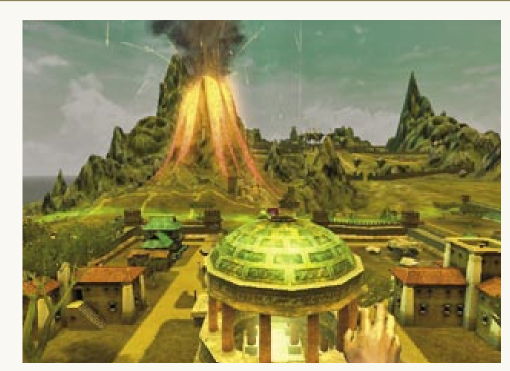


GÖTTERKULT Im Altar finden sich Ihre Jünger ein, um Ihnen zu huldigen. Das gibt frisches Mana für Ihre Zauber.

Als Gott verfügen Sie über wundersame Kräfte



Mit dem Wasserwunder gießen Sie Felder und Bäume. Das führt zu deutlich höheren Erträgen. Tipp: Kaufen Sie Ihrer Kreatur das Wasserwunder und bringen Sie ihr das Gießen bei!



Der Vulkan ist ein so genanntes Mythenwunder. Er richtet verheerende Schäden an, ist aber auch nur schwer zu bekommen. Zuvor investieren Sie nämlich eine Menge Tribut, Zeit und Ressourcen.

dem Lager und beschleunigen den Bau kurzerhand.

Das Böse in dir

Heulen und Zähneklappern herrscht in den Städten. Armeen stampfen dem Feind entgegen, angeführt von einer Furcht erregenden, klauenbewehrten Höllenkreatur. Auch diese Spielweise ist in **Black & White 2** möglich. Die böse Variante ist aber weniger abwechslungsreich, da Sie im Grunde genommen nur darauf beschränkt sind, Bevölkerungs- und Nahrungsmassen zu produzieren. Erst dadurch stehen genügend Männer bereit, aus denen sich das Heer zusammensetzt. Dafür dürfen Sie Ihrer dunklen Seite so richtig frönen: Sie füttern Ihre Kreatur ausschließlich mit Dorfbewohnern und opfern hin und wieder ein paar Menschenleben auf dem Altar. Anstatt prächtiger Villen errichten Sie schmucklose Häuser und Wolkenkratzer. Optisch ist der Gesinnungswandel zum Bösen eindrucksvoll in Szene gesetzt. Anstelle von frischem Gras ist der Boden in Ihrer Stadt dunkel und mit Rissen durchzogen. Die gepeinigten Einwohner laufen mit hängenden Köpfen umher und überall hören Sie Schreie und weinende Kinder – eine beklemmende Atmosphäre, die jedem bösen Gott das Herz höher schlagen lässt.

Strategie light

In den Militärgebäuden (Waffenkammer, Waffenkammer Fernwaffen und Werkstatt) sehen Sie jederzeit, wie viele Truppen Sie gerade aufstellen können, abhängig von der aktuellen Bevölkerungszahl. Ziehen Sie einfach die Flagge eines solchen Gebäudes mit gedrückter Maustaste auf eine beliebige Stelle in Ihrer Stadt. Per Seitwärtsbewegung regulieren Sie die gewünschte Truppengröße. Sobald Sie die Maustaste loslassen, entsteht dort ein Zelt, in das die Zivilisten hineingehen und als bewaffnete Soldaten wieder herauskommen. Praktisch: Zieht man eine Truppenfahne über die einer anderen Einheitengruppe und hält die Maustaste gedrückt, lassen sich die Gruppen verlinken oder zusammenfassen – eine spürbare Erleichterung für böse Götter.

Mit gerade mal drei Truppentypen (Schwertkämpfer, Bogenschütze und Katapult) gewinnt **Black & White 2** jedoch bestimmt keinen Komplexitätspreis im Strategiesektor. Gegnerische Städte werden in recht kurzen Gefechten schnell eingenommen. Katapulte zerstören Mauern, auf denen sich gegnerische Schützen befinden. Sobald eine Lücke in der Verteidigung entstanden ist, stürmen Schwertkämpfer das Stadtzentrum, um es zu erobern, während Bogenschützen Deckung geben. In späteren Karten ist diese Taktik zwar durch gegnerische Wunder oder Kreatureneinsatz erschwert, das war's dann aber auch.

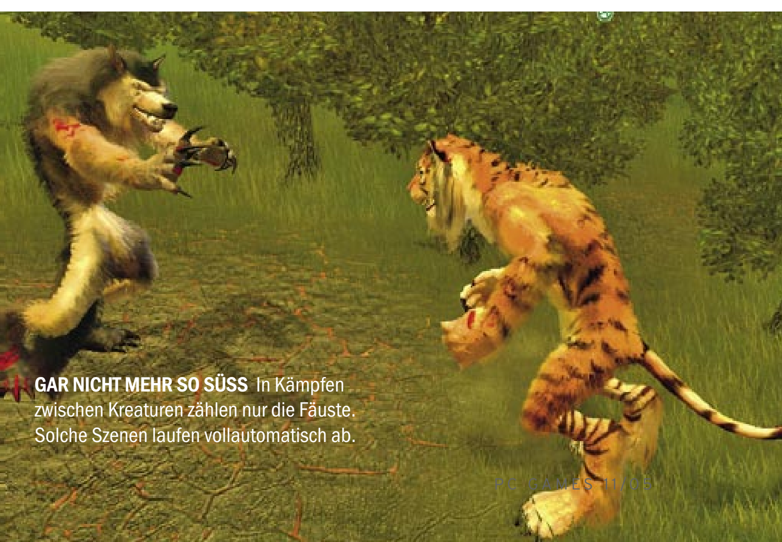
Koordinierte Angriffe sind schlecht durchführbar – dafür ist die Einheitensteuerung einfach zu eingeschränkt. Lediglich neun verschiedene Armeen lassen sich per Schnelltaste flink auswählen, darüber hinaus ist jedes Truppenfähnlein einzeln anzuwählen, da **Black & White 2** keine Rahmenbildung um mehrere Einheiten erlaubt. Die Armeen lassen sich zwar bequem durch das Gelände bewegen, sobald es aber zum Gefecht kommt, wuseln die Parteien hektisch aufeinander zu. Die etwas träge Handsteuerung mutiert dann zum Nervtöter, da Sie nur schlecht gezielte Aktionen zuweisen können. Deutlich besser schneidet die Verteidigungsoption ab. Wenn Sie Ihre Stadt mit Mauern umgeben und auf den Zinnen Bogenschützen postiert haben, wehren Sie lange Zeit jeden Armeeangriff ab.

Echte Tierliebe

Einer der wichtigsten und unterhaltsamsten Aspekte von **Black & White 2** ist wieder die Kreatur. Anfangs noch klein und unschuldig, ziehen Sie im Laufe der zehn Inseln einen stattlichen Titanen heran. Ganz gleich für welches Tier Sie sich entscheiden, es nimmt mit der Zeit eine eigene Gesinnung an – Sie entscheiden, ob gut oder böse. Die Kreatur lernt relativ selbstständig. Wenn sie die Umgebung erkundet, stellt sie Ihnen regelmäßig Fragen in Form von kleinen Sprechblasen. „Soll ich diesen Dorfbewohner essen?", will unser Schützling beispielsweise wissen. Falls Sie das okay finden,

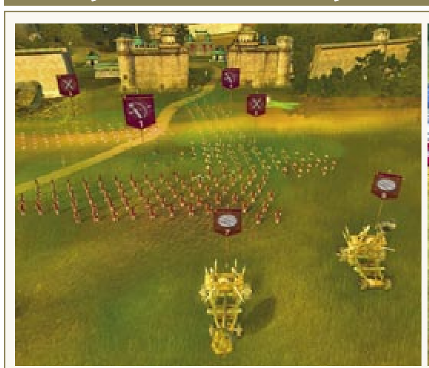


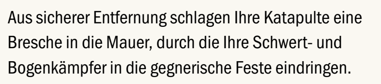
DIE QUAL DER WAHL Alle Kreaturen können gut oder böse werden – zu Beginn sind die kleinen Racker jedoch alle noch klein und niedlich.



GAR NICHT MEHR SO SÜSS In Kämpfen zwischen Kreaturen zählen nur die Fäuste. Solche Szenen laufen vollautomatisch ab.

Krieg und Zerstörung: So spielen Sie als böser Gott





Aus sicherer Entfernung schlagen Ihre Katapulte eine Bresche in die Mauer, durch die Ihre Schwert- und Bogenkämpfer in die gegnerische Feste eindringen.



In Kämpfen wie diesem ist es kaum möglich, seine Truppen vernünftig zu steuern – am besten speichern Sie vor einem Kampf ab und genießen einfach die Action.



Bei größeren Schlachten empfiehlt es sich auf jeden Fall, die eigene Kreatur einzusetzen. Mit diesem Koloss zerstampfen Sie spielend gegnerische Streitkräfte.

gehen Sie zu Ihrer Kreatur und geben entweder den direkten Befehl zum Verspeisen des virtuellen Menschen oder kraulen dem Tierchen den Bauch. Ihre Kreatur gewöhnt sich so das (böse) Futtern von Dorfbewohnern an. Falls Sie lieber ein nettes Vegetarier-Schoßtier haben möchten, verteilen Sie stattdessen einfach ein paar kräftige Ohrfeigen und sorgen so dafür, dass das Biest die Dorfbewohner nicht mehr anrührt. Die Kreatur kann zahllose Dinge lernen. Und das geht nun erfreulich leicht von der Hand, denn zu jedem erlernbaren Verhalten wird eine Art Fortschrittsbalken angezeigt – man sieht auf diese Weise jederzeit genau, was die Kreatur sich angeeignet hat. Über das Menü kann man sogar gezielt Erlerntes ansteuern und nachträglich beeinflussen. Wenn Sie möchten, können Sie Ihrer Kreatur auch gänzlich den freien Willen nehmen. Legen Sie ihr zu diesem Zweck einfach eines von mehreren Halsbändern an und verdonnern Sie das Tier zum Sammeln von Ressourcen oder zum Gebäudebau. Oder Sie trainieren das Viech für den Kampf und schicken es als Ihre schrecklichste Waffe in die Schlacht. Super: Man darf seine Kreatur auch ruhig mal eine Weile allein lassen und sich um andere Dinge kümmern. Sie wird weder verhungern noch die Stadt eigenhändig abfackeln.

Göttliche Grafik

Black & White 2 ist vollgepackt mit sehenswerten Wasser- und Lichteffekten und einer unglaublichen Liebe zum Detail. Ein Beispiel: Wenn Sie mit dem Cursor in den Himmel klicken, dürfen Sie die Tageszeit mal eben umstellen. Bei einem Wechsel vom Vormittag zur Nacht steigt die Sonne sichtbar über den

> Black & White 2 ist vollgepackt mit sehenswerten Wasser- und Lichteffekten und einer unglaublichen Liebe zum Detail.

mit feinen Wölkchen bedeckten Himmel, der Horizont leuchtet im allerschönsten Abendrot. Die Berge, Hügel und Täler auf der Insel werfen dabei Schatten, die spektakulär in Echtzeit über den Boden wandern. Das Wasser sieht unglaublich realistisch aus und deklassiert in dieser Hinsicht jede Konkurrenz. Wenn man weit mit der Kamera herauszoomt, wirkt die Grafik seiner Zeit um Längen voraus. Zoomen Sie in einer Stadt heran, erschlagen Sie die liebevollen Details Sie nahezu. Da werden in Amphitheatern herrlich animierte Gladiatorenkämpfe ausgetragen, in öffentlichen Bädern planschen die Menschen mit den Fußzehen im glitzernden Wasser – und die Darstellung der vier verschiedenen Kreaturen ist so gut gelungen, dass man seinem kleinen Liebling am liebsten den ganzen Tag zuschauen möchte. Die Tierchen haben nämlich eine so ausgefeilte Mimik, so viele witzige Bewegungen und Details an ihrem Leib, das unsere Screenshots deren Pracht eigentlich gar nicht gerecht werden können. Die Kuh ist beispielsweise ein Schoßtier mit Lachgarantie: Der lustige Schwabbelbauch und der verunsicherte Blick sind einfach hinreißend. Ebenfalls beeindruckend ist der Detailgrad in den teils enormen Massenschlachten: Ob nun Griechen, Japaner oder Wikinger, alle Völker lassen sich dank hochdetaillierter Texturen bereits auf den ersten Blick einwandfrei identifizieren.

Schwarz, Weiß oder Grau?

Keine Frage, **Black & White 2** breitet erneut eine detailreiche Spielweise aus, randvoll mit innovativen Ideen. Erfreulich, dass das Spiel dabei zugänglicher und straffer wirkt – unsinnige Features des Vorgängers wie die Zitadelle oder das Tätowieren fallen gottlob raus. Neben der Grafik sind der Aufbau-Part und natürlich die Kreaturen die Highlights – endlich lassen sich die Biester ordentlich erziehen. Hier hat Lionhead in der Tat eine Menge verbessert. Schade nur, dass die Missionsziele so anspruchslos sind und der Strategieteil eher wie ein Bonus denn als vollwertige Spielvariante wirkt. Auch bei der grundsätzlich ordentlichen Steuerung besteht noch Verbesserungsbedarf. Absolut unverständlich: Das Fehlen eines Multiplayermodus. Gerade weil sich **Black & White 2** deutlich flotter und intuitiver als sein Vorgänger spielt, hätten wir uns gern mit unseren Kreaturen in das ein oder andere Mehrspielermatch gestürzt. (fs/sw)

Welche Version haben wir getestet?

Das uns vorliegende Testmuster basiert auf der europäischen Verkaufsversion, sprich: Wir haben das Spiel getestet, das Sie im Laden kaufen können. Mehrere Bugs, jede Menge Clipping-Fehler und einige Mängel im Echtzeit-Strategieteil empfinden wir als störend. Beispielsweise haben sowohl die Kreatur als auch die militärischen Einheiten gelegentlich Probleme mit der Wegfindung – insbesondere, wenn sie sich durch ein Tor der Stadtmauer bewegen sollen. Apropos Mauern – die Zinnen und Eingänge werden manchmal verkehrt herum platziert – sehr ärgerlich, denn Bogenschützen rennen dann um den Wall herum (natürlich schnurstracks an den Gegnern vorbei) um den Eingang auf die Zinnen zu finden. Besonders nervig sind jedoch die enorm hohen Hardware-Anforderungen. In allerletzter Sekunde stellte uns Lionhead deshalb ein weiteres Testmuster zur Verfügung. Dieses ist bereits auf dem Stand der ersten Patches, den Lionhead zeitgleich oder kurz nach dem Verkaufsstart von **Black & White 2** veröffentlichen will. Dieser enthält einige Bug-Fixes sowie diverse Verbesserungen im Balancing für böse Götter; das bedeutet, die Gegner-KI soll beispielsweise auch taktische Rückzüge beherrschen und das Einnehmen von Dörfern fairer ausfallen. Auch die Hardware-Belastung schien uns ein wenig geringer auszufallen als zuvor. Als besondere Erleichterung empfinden wir die Möglichkeit, das witzige, jedoch auch etwas langatmige Tutorial zu überspringen.

IM WETTBEWERB

	DIE SIEDLER: ERBE DER KÖNIGE TEST IN PCG 01/05	BLACK & WHITE TEST IN PCG 05/01	BLACK & WHTE 2 TEST IN PCG 08/05
TECHNIK	**SEHR GUT** (90%)	**GUT** (71%)	**SEHR GUT** (93%)
	+ Hochdetaillierte Figuren + Aufwendig animierte Gebäude + Lebendige Spielwelt, Wetterwechsel + Leistungsfähige Grafik-Engine – Kanonen fahren ineinander	+ Hohe Fern- und Weitsicht + Hoher Detailgrad + Auf aktuellen PC-Systemen pfeilschnell – Texturen nicht mehr zeitgemäß – Extrem polygonarme Figuren	+ Riesige Fernsicht und genialer Zoom + Fantastische Licht-und-Schatten-Effekte + Großartige Wasserdarstellung – Zahlreiche Clipping-Fehler – Großer Hardware-Hunger
ATMOSPHÄRE	**GUT** (81%)	**GUT** (81%)	**SEHR GUT** (92%)
	+ Schönes Renaissance-Flair + Angenehme Musik und Soundeffekte + Quests und Ereignisse in Spielgrafik – Farblose Helden, dünne Story – Grenzwertig: Oliver Kalkofe als Kommentator	+ Passende Musik + Lebendig wirkende Welt – Einfache Soundeffekte – Schwache deutsche Synchronisation	+ Situationsabhängiger Soundtrack + Jede Menge hochwertige Soundeffekte + Kreaturen mit eindeutiger Mimik und Gestik + Engel und Teufel sind richtig witzig + Passende Sprachausgabe
SPIELDESIGN	**GUT** (80%)	**GUT** (80%)	**GUT** (86%)
	+ Einfache, komfortable Steuerung + Motivierende Missionen und schöne Quests + Zurückhaltender Gegner ermöglicht Siedeln – Kaum Wirtschaftskreisläufe, dünner „Handel" – Viele überflüssige Gebäude und Features	+ Viele abwechslungsreiche Quests + Innovative Kreatur als Seelenspiegel – Schwacher Aufbauteil – Kreatur-Erziehung zu langwierig – Teils umständliche Bedienung	+ Intuitiver Aufbauteil + Kreatur lässt sich viel leichter erziehen – Etwas umständliches, hässliches Menü – Stets die gleichen Missionsziele – Unausgereifter Echtzeit-Strategieteil
MULTIPLAYER	**BEFRIEDIGEND** (75%)	**BEFRIEDIGEND** (70%)	--
	+ Konfliktfreier Spielmodus (Technologierennen) + Einstellbarer Waffenstillstand + Blitzpartie für zwischendurch möglich – Wenige taktische Finessen – Zeitintensiver, wenig spannender Aufbauteil	+ Schönes Teamplay möglich + Skirmish-Modus verfügbar – Nur drei Karten in der Verkaufsversion	– Kein Mehrspielermodus vorhanden
SPIELSPASS	**GUT** (85%)	**GUT** (81%)	**GUT** (85%)

MOTIVATIONSKURVEN

BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT – 6 STD. / 12 STD. / 18 STD. / 24 STD.

Die Siedler: Erbe der Könige	Black & White	Black & White 2
Spieldauer (Einzelspieler): 50 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 30 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 22 Stunden

1 Tolle Grafik und die witzigen Gewissensberater gefallen sofort. Jedoch ist das Tutorial zu langatmig. Gut, dass man es bald (dank Patch) überspringen darf!

2 Man hat zunächst seine Schwierigkeiten mit der Steuerung. Der intuitive Basisbau macht richtig Spaß, das militärische Erobern dafür eher weniger.

3 Prima: Die Kreatur ist gewachsen und macht sich endlich nützlich. Neue Gebäude und Zauber motivieren, man lernt die Feinheiten des Spiels kennen.

4 Die Missionsziele sind immer die gleichen, gerade der Aufbauteil ist zu leicht. Immerhin recht hoher Wiederspielwert dank vier Kreaturen und Gesinnungswandel.

LEISTUNGS-CHECK

PROZESSOREN / GRAFIKKARTEN		KLASSE 1 (Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie)		KLASSE 2 (Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600)		KLASSE 3 (Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE))		KLASSE 4 (Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra))	
		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.500 MHz	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel
ab 3.500 MHz oder XP 3500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel

RAM: 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1.024 MB

TUNING-TIPPS
Für alle Details sind eine 3,5-GHz-CPU, 1.024 MByte RAM und eine Klasse-4-Grafikkarte fällig. Bei schwacher Hardware werden die Details zugunsten der Performance automatisch abgeregelt. Läuft es dann immer noch nicht ruckelfrei sollten Sie die Schatten sowie die Vegetation ausschalten.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich, Unzumutbar, Akzeptabel, Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

BLACK & WHITE 2

CA. € 49,-
7. OKTOBER 2005

FELIX SCHÜTZ

„Aufbau top, Strategie ein Flop – Black & White 2 macht seinem Namen alle Ehre."

Als Aufbau-Strategiespiel ist **Black & White 2** richtig gelungen, dank der intuitiven Steuerung. Selten kam das Götter-Feeling besser rüber. Doch wenn auch ich (als engelsbraver Gott) mal ein paar Truppen ausschicken will, bin ich schnell gelangweilt vom lahmen Echtzeit-Strategie-Part. Dafür entschädigen allerdings die Kreaturen. Im Vorgänger noch mühselig, geht es nun prima von der Hand, das Vieh zum Schmusekater oder Killerwolf zu erziehen. Was **Black & White 2** jedoch wirklich schmerzlich fehlt, sind abwechslungsreiche Missionen.

STEFAN WEISS

„Das Volk weint und betet mich an – das Machtgefühl in Black & White 2 ist enorm."

Fast hätte ich mich beim Anblick des Wassers und der sonnigen Inseln im Spiel sofort in den Monitor gestürzt, um in die phantastisch dargestellte Welt einzutauchen. Wäre da nicht der Stolperstein Steuerung gewesen, der mich das eine oder andere Mal fast um den Verstand gebracht hätte. Zum Glück bietet das Spiel eine geniale Möglichkeit, entstandenen Frust in Spielspaß umzuwandeln – einfach ein paar Feuerbälle auf die Gegner werfen oder die Kreatur mit Dorfbewohnern füttern und schon geht es einem besser. Nein, im Ernst, **Black & White 2** schafft es dank seiner großen spielerischen Freiheit, den Spieler immer neu zu fesseln.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Lionhead Studios
Titel vom gleichen Entwickler:
- Black & White (81)
- Fable (80)
- The Movies (angekündigt)

Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/0/0
USK-Alterseinstufung: Noch nicht bekannt

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.500 MHz,1.024 MB RAM, Klasse4

PRO UND CONTRA

+ Fantastische Grafik mit 1A-Wassereffekten
+ Flotter Aufbauteil
+ Coole Kreaturen mit Gesinnungswandel
– Lahmer Strategieanteil
– Hohe Hardware-Anforderungen

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
85	Grafik	Sehr gut (93)
	Sound	Sehr gut (90)
	Steuerung	Gut (81)
	Mehrspieler	Nicht vorhanden



Heer . Luftwaffe . Marine . Zentraler Sanitätsdienst . Streitkräftebasis . Wehrverwaltung .
Bundeswehr
Karriere mit Zukunft.
Nicht jede Ausbildung bringt Dich so weit nach oben.
Jetzt bewerben
Was für ein Start! Deine Karriere als Pilotin / Pilot.
Eines vorweg: Unsere Auswahlkriterien sind genauso anspruchsvoll wie die späteren Einsätze. Wir suchen junge Frauen und Männer, die absolute Leistung bringen und Verantwortung übernehmen. Du gehörst dazu? Dann bewirb Dich jetzt. Für einen Arbeitsplatz mit faszinierenden Aussichten.
Deine Voraussetzungen:
• deutsche Staatsangehörigkeit
• nicht älter als 24 Jahre
• Abitur oder vergleichbare Schulbildung
• Interesse für Naturwissenschaft und Technik
• physisch und psychisch in Top-Form
Deine Perspektiven:
• Karrierechance bei Heer, Luftwaffe oder Marine
• Flugeinsätze im In- und Ausland
• Studium bei vollem Gehalt
• Eigenverantwortung, Teamwork und soziale Kompetenz
Übrigens: Bewerbungen von Frauen sind erwünscht.
Sie werden bei gleicher Qualifikation bevorzugt eingestellt.
www.bundeswehr-karriere.de oder 0180 - 29 29 29 00*
Coupon
Ja, ich will es wissen. Bitte senden Sie mir ausführliches Infomaterial über den Fliegerischen Dienst. Ich bin einverstanden, dass hierzu meine Adresse bis auf Widerruf gespeichert wird.
Vorname, Name
Strasse, Haus-Nr.
PLZ, Ort
Telefon
Alter
Ausfüllen und senden an:
Bundesministerium der Verteidigung
PSZ Personalmarketing
Postfach 1328, 53003 Bonn
PC Games 11/05
*(0,06 EUR/Anruf aus dem Festnetz der T-Com) | Herausgeber: Bundesministerium der Verteidigung, PSZ/PM, Referat für Personalmarketing, Postfach 1328, 53003 Bonn



Blitzkrieg 2

Profi-Echtzeittaktik heiratet Einsteigerfreundlichkeit: Blitzkrieg 2 beschreitet mit dem Nachschubsystem neue Wege – ein Ausflug auf vermintes Terrain.

Flüstert man das Wörtchen Blitzkrieg durchschnittlichen C&C-Spielern ins Ohr, zucken diese zusammen, während Hardcore-Spieler leuchtende Augen bekommen. Im anspruchsvollen Vorgänger konnte man nur mit perfekter Taktik die Schlachten des Zweiten Weltkriegs gewinnen, was das Spiel gleichermaßen außergewöhnlich wie schwierig machte. Jetzt meldet sich Nival Interactive zurück und schickt Sie erneut an die Fronten historischer Stätten wie Stalingrad, Berlin und, neu, auch in den Pazifik.

Der Riese unter den Strategiespielen

In Sachen Spielumfang macht **Blitzkrieg 2** den Genrekollegen auf jeden Fall was vor: Satte 69 Missionen gilt es zu bewältigen. Der Einzelspielermodus teilt sich dabei in drei Kampagnen auf. Auf Seiten der USA und Deutschland stehen je 24 Missionen zur Verfügung. Die russische Kampagne umfasst 21 Karten. Jede Kampagne gliedert sich in jeweils vier Operationen, die aus fünf bis sieben Einzelmissionen bestehen. Bei den Operationen handelt es sich um wichtige Schlachten des Zweiten Weltkriegs, wie zum Beispiel die Befreiung Berlins oder die im Pazifik angesiedelte Schlacht um den Guadalcanal, bei der die Alliierten im August 1942 in die Offensive gingen. Die Insel war bis zum Februar 1943 Schauplatz heftigster Kämpfe. Im Spiel setzt Nival Interactive ein recht pfiffiges Missionsdesign ein, mit dem das Gefühl entsteht, an groß angelegten Militäroperationen teilzunehmen. Sie müssen erst eine bestimmte Anzahl Missionen innerhalb einer Operation quasi als Vorbereitung spielen, bevor Sie das Hauptziel angreifen können. Die jeweilige Kapitelübersicht zeigt Ihnen dabei detailliert, welche Nachschubreserven und Truppenbelohnungen Sie in jeder Mission erwarten.

Truppenerfahrung

Im Verlauf einer Kampagne bekommen Sie mehrere Befehlshaber zur Verfügung gestellt, die Sie manuell oder automatisch Ihren Truppenteilen zuweisen können. Setzen Sie nun eine so angeführte Truppe in den Missionen erfolgreich ein, steigt der Befehlshaber im Rang auf. Dadurch erhält die Einheit neue taktische Manöver oder Spezialfunktionen. Eliteinfanteristen etwa können sich dann tarnen und Sprengsätze legen, während erfahrene Panzertruppen eine Schnellfeuerfunktion bekommen und in der Lage sind, bei Bewegung punktgenau zu feuern.

Erste Schritte

Das Tutorial ist ziemlich ernüchternd: Die Missionsaufgaben sind nur in öden Textanweisungen dargestellt. Gut gemeint, aber verwirrend: die Einblendung der aktuellen Ereignisse in Textzeilen im linken Spielfensterbereich. Dies führt leicht zum Durcheinander, da einfach zu viel vom Schlachtgeschehen überdeckt ist. Ärgerlich auch, das die Schnelltastenbelegung für „Y" und „Z" nicht ans deutsche Tastaturlayout angepasst ist. Steht im Spiel „Z", um beispielsweise die Funktion Hinterhalt auszulösen, müssen Sie tatsächlich dafür die „Y"-Taste drücken.



SCHLECHT GETARNT Die Missionseinblendungen (links) stören das Bild und lassen sich obendrein schlecht entziffern. Der orangefarbene Text ist viel zu kontrastarm.



GRÜNE MÄNNCHEN Keine Sorge, die grünen Einheiten stammen nicht vom Mars. Auf diese Weise stellt Blitzkrieg 2 standardmäßig verdeckte Einheiten dar.

Kampagnendesign

Die zufällig generierten Missionen des Vorgängers sind Gott sei dank Geschichte. Stattdessen hat jeder Einzelauftrag sein eigenes Flair. Es gibt Nachtmissionen, bei denen hinter feindlichen Linien operiert wird, Angriffs- und Verteidigungsszenarien, wo Sie mit KI gesteuerten Verbündeten gegen den Feind vorgehen und groß angelegte Landungsoperationen sowie offene Feldschlachten. Eigentlich also alles, was das Strategenherz begehrt. Doch der Teufel steckt mal wieder im Detail: Die meisten der Nebenmissionen dauern kaum mehr als eine Viertelstunde. Warum? Durch die neue Nachschubfunktion sind Sie in der Lage, viele Karten schlichtweg zu überrennen. In der USA-Kampagne kommt dadurch in den ersten zwei Stunden schnell Langeweile auf – die Aufträge sind zu simpel gestrickt und es gibt zu wenig Taktik: schnell die Panzer-Nachschübe geordert, alles wird hinweggefegt und schon haben Sie fertig ... Auch die sehr unscharf geratenen historischen Videos der Zwischensequenzen tragen nicht unbedingt zur Begeisterung bei. Ab der dritten Operation der USA-Kampagne („Die Schlacht um Leyte") dreht **Blitzkrieg 2** jedoch richtig auf. Die Mission „Mit allen Mitteln" ist der erste Höhepunkt: An zwei Fronten gleichzeitig müssen Sie eine Pazifik-Insel einnehmen, dabei die feindlichen Artillerie-Stellungen eliminieren und die Kommandozentrale besetzen. Jetzt ist die Nachschubfunktion sinnvoll, da sie zum Zünglein an der Waage geriert, den Unterschied macht zwischen Sieg und Niederlage. Im abschließenden Ruhrpott-Szenario regiert die Hektik, da die Karten größer werden und eine Unmenge an Gegnern das Vorankommen erschweren. Der Schwierigkeitsgrad zieht in gewohnter Weise im Verlauf der drei Kampagnen mächtig an. Der Stalingrad-Feldzug und die Ardennen-Offensive der Deutschen sind auf normalem Schwierigkeitsgrad schon ziemlich fordernd, da sich Ihre Einheiten durch enges Felsterrain und verwinkelte Städte kämpfen. Die Söhne von Mütterchen Russland marschieren von Moskau durch Steppen und Winterszenarien über die Krim und Stalingrad bis in das heiß umkämpfte Berlin – hin zum Kriegsende.

Grafik und Sound

Im Zeitalter eines **Age of Empires 3** oder **Codename: Panzers - Phase 2** kann die Enigma-Engine von **Blitzkrieg 2** nicht mithalten. Dennoch ist die Optik deutlich besser als im Vorgänger. Vor allem die Städte sind liebevoll gestaltet – da flattert ordentlich aufgehängte Wäsche an der Leine in den Gärten deutscher Vororte oder Schweine wälzen sich im Schlamm russischer Bauernhöfe. Das Wasser und die Schiffsmodelle wirken dagegen fast lieblos. Auch die Infanteristen sehen alle gleich aus – Sie kleben mit der Nasenspitze fast am Monitor, um Truppentypen auseinanderzuhalten. Der Zoomfaktor ist einfach viel zu gering. Erfreulich gut ist die sauber funktionierende Drehfunktion der Kamera ausgefallen, mit der sich das 3D-Geschehen von allen Seiten betrachten lässt: Verdeckte Einheiten sind jetzt in grellen Umrissfarben dargestellt – das dient der Übersichtlichkeit, sieht jedoch hässlich aus, kann aber in den Optionen abgeschaltet werden. Sind Sie

Das Nachschubsystem – die wohl umstrittenste Versuchung, seit es Strategiespiele gibt



Was Sie darüber wissen sollten

A. Pro Operation steht Ihnen eine feste Anzahl Reservepunkte zur Verfügung **(1)**.
B. Wenn Sie sich für eine Einzelmission entscheiden, wird eine bestimmte Anzahl dieser Punkte abgezogen **(2)** und bestimmt so die aktuelle Nachschubgröße.
C. Welche Truppenteile Ihnen für die Mission zur Verfügung stehen, sehen Sie im großen Infofenster **(3)**.
D. Die Einheiten werden an Schlüsselpositionen angefordert. Das sind durch Flaggen gekennzeichnete Punkte auf der Karte, die entweder Ihrem Kommando unterstehen oder zu erobern sind.
E. In der Kapitelübersicht sind die jeweiligen Missionsbelohnungen **(4)** angezeigt (Neue Truppentypen, Einheiten aufwerten, Medaillen).

Die Folgen im Spiel

A. Jeder Nachschub kostet einen Reservepunkt. Es liegt bei Ihnen, ob Sie diesen nutzen oder nicht. Bleiben Punkte übrig, werden diese wieder gutgeschrieben.
B. Es ist nicht mehr ganz so tragisch, wenn Sie kleinere Fehler in einer Mission machen, da Sie verloren gegangene Truppen per Nachschub anfordern können, sofern diese für die Mission erhältlich sind.
C. **Blitzkrieg 2** bekommt mehr strategischen Tiefgang: Wer alle Belohnungen abstauben möchte, spielt sämtliche Einzelmissionen, hat dann aber in der finalen Hauptmission weniger Reservepunkte zur Verfügung. Wollen Sie nur Ihre Lieblings-Einheiten verbessern, spielen Sie lediglich die entsprechenden Missionen und betreten das Operationsziel dafür mit einem dickeren Nachschubkonto.



DOGFIGHT Da sich die Flieger jetzt gezielter steuern lassen, sind richtig spannende Luftkämpfe möglich, die dank der 3D-Engine sogar ganz ordentlich aussehen.



NACHTEULEN Gelungen sind die eingestreuten Nachtmissionen, bei denen Sie mit getarnten Einheiten vorgehen, um (wie hier) ein Depot auszuschalten.

nicht gerade extrem leidensfähig, schalten Sie sicher auch die Musik ab. Die Synthesizer-Orchesterklänge wirken nur billig und nerven spätestens nach fünf Minuten. Da sind die Soundeffekte von anderen Eltern, wenn auch nicht so bombastisch wie beim Genrekonkurrenten **Codename: Panzers - Phase 2**. Bei den Animationen kam es auf zwei Testrechnern dazu, dass einzelne Infanteristen in Schützengräben oder an Geschützen urplötzlich mit High-Speed-Geschwindigkeit umherhüpften und kaum mehr zu treffen waren. Laut CDV wird an der Beseitigung des Phänomens bereits gearbeitet.

Balancing

Nach wie vor ist die gegnerische Artillerie sehr stark. Es dauert zwar etwas länger, bis sie sich eingeschossen hat, trotzdem sorgt ein Dauerfeuer für große Verluste. Wie im Vorgänger gilt also: Wer zu lange stehen bleibt, hat das Nachsehen. Bomberangriffe richten ebenfalls enormen Schaden an, verschanzte oder eingegrabene Einheiten sind aber geschützt, so dass sich nicht alles mit Luftschlägen erledigen lässt. Bei Panzer- und Infanterieeinheiten setzt Nival wieder auf historisch korrekte Kalibergrößen und Waffenwirkungen. Allerdings nicht in letzter Konsequenz – mit zwei, drei Handgranaten lassen sich nun mal keine Panzer zerstören und Spezialmanöver wie zielgenaues „Feuern in Bewegung" bei Panzerfahrzeugen gehören eigentlich nicht zum technischen Stand des Zweiten Weltkriegs.

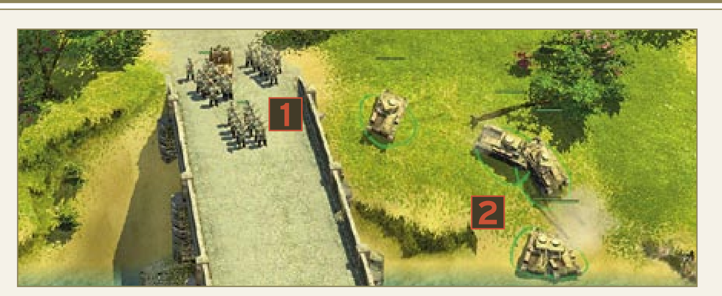
Mehrspielermodus, Editor

Blitzkrieg 2 legt den Schwerpunkt noch mehr aufs Solospiel, wenn man sich das Mehrspielerangebot betrachtet. Gerade mal zehn Karten für bis zu acht Spieler und ein einziger Spielmodus (Deathmatch) stehen zur Verfügung, um sich im heimischen Netzwerk oder über die Internetplattform von Nival auszutoben. CDV hat aber bekannt gegeben, dass man über weitere Spielmodi nachdenkt – Nachlieferung gegebenenfalls per Patch. Bis es soweit ist, können Sie mit dem beiliegenden Map-Editor eigene Spielkarten entwerfen, vorausgesetzt, Sie bringen die nötige Einarbeitungszeit mit. Ein Tutorial oder eine Anleitung für den Editor ist nicht im Spiel enthalten.

Verzerrtes Bild

Gerade eingefleischte **Blitzkrieg**-Fans reagierten wenig überzeugt bis entsetzt auf die kürzlich veröffentlichte Demo. Allerdings weicht diese erheblich von der Testversion ab, da in der spielbaren Einzelmission die Nachschubpunkte einer kompletten Operation enthalten sind. Im fertigen Spiel haben Sie zu diesem Zeitpunkt nur noch rund die Hälfte dieser Punkte übrig. Trotzdem muss sich **Blitzkrieg 2** den Vorwurf gefallen lassen, durch die zum Teil sehr häufigen Nachschubpunkte pro Operation das knallharte Taktikelement aus dem Vorgänger verwässert zu haben. Dazu tragen auch die insgesamt kleiner ausfallenden Karten bei – das Spiel ist damit actionlastiger und einsteigerfreundlicher geworden. **Blitzkrieg 2** wagt also einen Spagat: Da gibt es einerseits nach wie vor hammerharte Missionen, in denen Sie trotz Reserven überlegt und vorsichtig spielen sollten, denn auch der größte Nachschub geht mal zu Neige. Demgegenüber stehen viele zu kurz geratene Einzelmissionen, die sich manchmal in drei Minuten lösen lassen. Wer nicht wagt, der nicht gewinnt. Doch wer wagt, gewinnt nicht immer. (sw)

Die Wegfindung



Falsch abgebogen

Wegfindungsroutinen haben einen entscheidenen Einfluss auf den Spielspaß bei Echtzeitstrategiespielen. **Blitzkrieg 2** schlägt sich dabei in den meisten Fällen ganz gut. Größere Panzergruppen bauen sich beispielsweise in Reih und Glied auf, und schnüren ordentlich über eine Brücke (Bild). Kurioserweise versagt die Routine kläglich, als wir Infanterie und Panzer gleichzeitig einen Fluss überqueren lassen wollen. Die Fußtruppen marschieren befehlsgerecht auf die Brücke **(1)**, doch was machen die Kettenfahrzeuge? Der Panzertrupp biegt einfach ab und bleibt am Flussufer stehen **(2)**!



VERHEIZT Trotz Nachschubfunktion ist es nicht sinnvoll, Truppen einfach dem Gegner zum Fraß vorzuwerfen. So gewinnt man keinen Krieg.

IM WETTBEWERB

BLITZKRIEG TEST IN PCG 04/03	CODENAME: PANZERS - PHASE 2 TEST IN PCG 09/05	BLITZKRIEG 2 TEST IN PCG 11/05
	TECHNIK	
BEFRIEDIGEND (74%)	**GUT** (88%)	**BEFRIEDIGEND** (76%)
+ Detaillierte Objekte – Veraltete 2D-Grafik – Schwache Effekte	+ Detaillierte Einheiten + Spektakuläre Explosionen + Detaillierte Umgebung + Teils dynamische Landschaft – Mäßige Spielphysik	+ Frei drehbare Kamera + Ordentliche Animationen – Kamerazoom zu gering – Teilweise unschöne Texturen – Sehr schwache Musik
	ATMOSPHÄRE	
BEFRIEDGIGEND (71%)	**SEHR GUT** (90%)	**BEFRIEDIGEND** (78%)
+ Historische Aufnahmen + Historische Informationen + Überraschende Ereignisse – Eintöniger Soundtrack – Fehlende Story	+ Ausgefeilte Hintergrundgeschichte + Glaubwürdige Charaktere + Umfassend geskriptete Missionen + Großartige Schlachtfeldatmosphäre – Streng lineare Kampagne	+ Groß angelegte Militäroperationen + Gut simuliertes Schlachtgefühl + Historisch korrekte Einheiten – Keine Story in der Kampagne – Hässliche Zwischensequenzen
	SPIELDESIGN	
BEFRIEDIGEND (79%)	**GUT** (89%)	**GUT** (82%)
+ Fordernde Gegner + Gute Tutorials – Unausgewogender Schwierigkeitsgrad	+ Komplexes und faires Missionsdesign + Eigene Truppe wird aufgebaut + Einheiten sammeln Erfahrung + Viele optionale Missionsziele – Schwächen in der Gegner- und Verbündeten-KI	+ Sehr abwechslungsreiche Szenarien + Gutes Truppenmanagement + Taktische Variationen möglich – Strittiges Nachschubsystem – Stark wechselnder Schwierigkeitsgrad
	MULTIPLAYER	
BEFRIEDIGEND (70%)	**BEFRIEDIGEND** (75%)	**BEFRIEDIGEND** (70%)
+ Ausgewogen – Wenig Karten – Rush-lastig	+ Einheiten gut ausbalanciert + Karten-Editor enthalten – Sehr kurze Gefechte – Nur drei sehr ähnliche Spielmodi	+ Große Einheitenvielfalt + Karten-Editor enthalten – Nur zehn Mehrspielerkarten – Nur ein Spielmodus
	SPIELSPASS	
GUT (83%)	**GUT** (84%)	**BEFRIEDIGEND** (78%)

MOTIVATIONSKURVEN

BEGEISTERT – NEUTRAL – FRUSTRIERT; 6 STD. – 12 STD. – 18 STD. – 24 STD. | 6 STD. – 12 STD. – 18 STD. – 24 STD. | 10 STD. – 20 STD. – 30 STD. – 40 STD.

Spieldauer (Einzelspieler): 60 Stunden | **Spieldauer (Einzelspieler):** 60 Stunden | **Spieldauer (Einzelspieler):** 40 Stunden

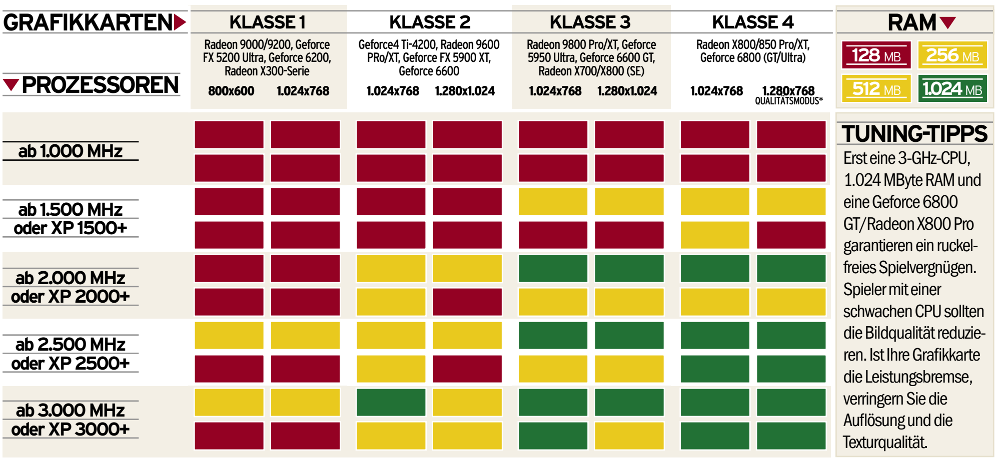
1 In den ersten zwei Stunden der USA-Kampagne ist so gut wie keine Taktik nötig. Einfach die Nachschubpunkte verbraten und mit Panzern alles überrollen.

2 In der deutschen Kampagne geht es schon bedeutend anspruchsvoller zu, wenn beispielsweise schwer befestigte Städte einzunehmen sind.

3 Mit starken deutschen Panzern gegen französische Bollwerke in den Ardennen: Mit der Zeit stellt sich das altbekannte **Blitzkrieg**-Feeling wieder ein.

4 Finale in Berlin – in den engen Straßen lauern überall deutsche Verteidiger, die den starken russischen Panzern schwer entgegentreten.

LEISTUNGS-CHECK



PROZESSOREN / GRAFIKKARTEN	KLASSE 1: Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie – 800x600	KLASSE 1 – 1.024x768	KLASSE 2: Geforce4 Ti-4200, Radeon 9600 PRo/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600 – 1.024x768	KLASSE 2 – 1.280x1.024	KLASSE 3: Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE) – 1.024x768	KLASSE 3 – 1.280x1.024	KLASSE 4: Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra) – 1.024x768	KLASSE 4 – 1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.000 MHz	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM: 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1.024 MB

TUNING-TIPPS
Erst eine 3-GHz-CPU, 1.024 MByte RAM und eine Geforce 6800 GT/Radeon X800 Pro garantieren ein ruckelfreies Spielvergnügen. Spieler mit einer schwachen CPU sollten die Bildqualität reduzieren. Ist Ihre Grafikkarte die Leistungsbremse, verringern Sie die Auflösung und die Texturqualität.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich, Unzumutbar, Akzeptabel, Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

BLITZKRIEG 2

CA. € 40,-
28. SEPTEMBER 2005

STEFAN WEISS

„Zwar kein würdiger Nachfolger, aber ein grundsolides Strategiespiel."

Fans der Serie müssen jetzt nicht gleich in Wehklagen ausbrechen. Zugegeben, **Blitzkrieg 2** ist kein konsequenter Nachfolger, sondern versucht, auch Fans jenseits der Hardcore-Grenzen zu gewinnen. Die Nachschubvariante macht einiges einfacher, bietet aber immer noch genug Raum für taktischen Tiefgang, gerade in den anspruchsvolleren Kampagnen der Deutschen und Russen. Wer sich auf das neue Spielkonzept einlässt, bekommt ein grundsolides Strategiespiel mit vielen abwechslungsreichen Missionen geboten.

OLIVER HAAKE



„Schön, dass man die Missionen auf unterschiedliche Weise lösen kann."

Gut, **Codename: Panzers - Phase 2** ist bombastischer inszeniert und besitzt durch Zwischensequenzen und Helden schon fast Filmcharakter. Dafür habe ich bei **Blitzkrieg 2** mehr Möglichkeiten, die Schlachten zu bestreiten: Dank der vielfältigen Truppenentwicklung lassen sich fast alle Missionen auf unterschiedliche Weise lösen – das motiviert. Schade nur, dass man die Kamera so wenig zoomen kann. Das Nachschubsystem stört mich weniger, da ich es ja nicht bis zum Anschlag ausreizen muss. Vom Mehrspielermodus bin ich ziemlich enttäuscht – da hätte ich einfach mehr erwartet.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Nival Interactive
Titel vom gleichen Entwickler:
- Blitzkrieg (83)
- Cossacks 2 (78)
- American Conquest (77)

Publisher: CDV
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/8/8
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Riesiger Spielumfang
+ Missionen lassen sich unterschiedlich lösen
+ Schlachtgefühl wird gut vermittelt
– Umstrittenes Nachschubsystem
– Unspektakulärer Mehrspielermodus

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
78	**Grafik**	Befriedigend (78)
	Sound	Befriedigend (73)
	Steuerung	Gut (80)
	Mehrspieler	Befriedigend (70)



MONSTER In den Verliesen treten Ihre Helden gegen zahlreiche finstere Kreaturen an, um prachtvolle Schätze zu erbeuten. Damit kaufen Sie anschließend neue Einheiten und Gebäude.



AUSBAUFÄHIG Getötete Gegner bringen Erfahrungspunkte, mit denen Ihre Truppen stärker werden und neue Attacken erlernen.

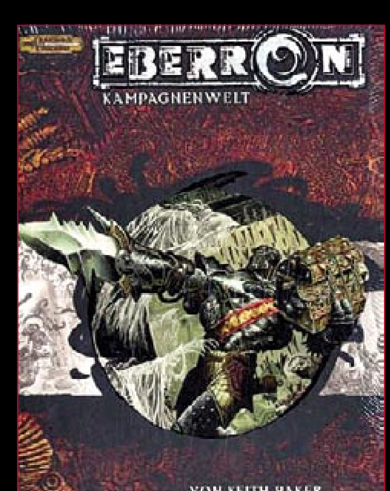
ÜBERFALL Der Orden der Flamme fällt in einer Basis des Echsenvolkes ein. Ohne eine große Übermacht endet so ein Angriff böse.

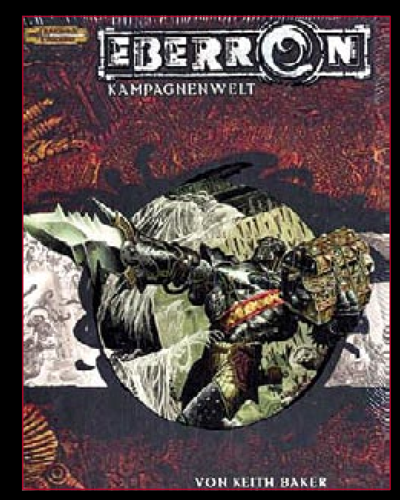


ZUSCHLAGEN Zaubersprüche und magische Gegenstände sind in den harten Kämpfen unerlässlich.

Die Welt Eberron

Nicht jede Fantasy-Welt ist nach dem gleichen Muster gestrickt, wie Dragonshard beweist.





Allein schon die kreative Entstehung der Welt Eberron ist etwas Besonderes. Als die Firma Wizards of the Coast im Frühling 2002 Fans des Dungeons-&-Dragons-Regelwerks aufrief, Konzepte für eine neue Spielwelt einzusenden, wurde Keith Bakers Reich Eberron aus über 11.000 Bewerbungen ausgewählt. Kein Wunder, wartet Eberron doch mit interessanten Eigenheiten auf. Nach verheerenden Kriegen befinden sich die fünf Nationen in einer Zeit des Wiederaufbaus. Magie trifft in den verwüsteten Ländern auf Technik. Diese so genannte „Magitech" sorgt für Schiffe, die durch die Lüfte segeln und erweckte auch das neue Volk der Warforged zum Leben. Diese mechanischen Lebewesen wurden während der jahrzehntelangen Kriege als unbesiegbare Kämpfer erschaffen und suchen nun ihren Platz in der Welt. Das Echtzeit-Strategiespiel **Dragonshard** spielt auf dem neu entdeckten Dschungel-Kontinent Xen'Drik. Dort soll sich im Talkessel „Ring der Stürme" das Herz von Siberys befinden. Eberron-Schöpfer Keith Baker war übrigens maßgeblich an der Geschichte des Spiel beteiligt.

Dragonshard

Das Regelwerk von Dungeons-&-Dragons-Rollenspielen lässt im Echtzeit-Strategie-Genre die Muskeln spielen, während Sie nach einem magischen Stein fahnden.

Abenteuer, Magie, Drachen – Rollenspieler kennen das Dungeons-&-Dragons-Regelwerk und verbringen ungezählte Nächte damit, holde Jungfrauen aus den Fingern garstiger Untoter zu befreien. Dass hinter dem System auch eine gewisse Taktik steckt, will nun **Dragonshard** beweisen. Das neue Echtzeit-Strategiespiel von Liquid Entertainment (**Battle Realms**) versetzt Sie in die nagelneue Welt Eberron, wo Sie sich auf die Suche nach dem Herz von Siberys begeben. Dieser Edelstein verheißt ungeahnte magische Kräfte, weshalb ihn natürlich jeder in die Finger bekommen will. In zwei Kampagnen forsten Sie entweder nach dem Kleinod oder beschützen es - je nachdem, ob Sie dem heroischen Orden der Flamme angehören oder das Echsenvolk vertreten.

Ohne Helden geht nichts

Zu Beginn jeder Mission entscheiden Sie sich für einen von vier Helden, die alle unterschiedliche Kräfte besitzen. Ob Kämpfer, Magier, Dieb oder Priester, die Heroen bringen eine gewisse Rollenspielkomponente ins Spiel. Die mäßig detaillierte 3D-Welt erinnert allerdings fatal an das vor zwei Jahren erschienene **War of the Ring** vom selben Entwickler. Eckige Figuren wandern teilweise lächerlich animiert über triste Landschaften. Während Ihr Held durch die Pampa stapft, um einen Platz für eine Basis zu suchen, donnert Ihnen ein orchestraler Soundtrack um die Ohren, der mehr sein soll, als er tatsächlich ist. Haben Sie endlich eine geeignete Stelle für ein Lager gefunden, stampfen Sie Barracken, Magierakademien und andere nützliche Gebäude aus dem Boden. Das Baumenü scheint direkt aus **Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde** entsprungen zu sein, dürfen Sie doch nur an vorgegebenen Stellen innerhalb der Stadtmauern Bauwerke errichten. Nun stellen Sie eine Armee zusammen. Diese nutzen Sie nicht nur, um Feinde zu bekämpfen, sondern auch, um Rohstoffe abzubauen. Jede Einheit sackt Gold und so genannte Shards ein, mit denen Sie Ihre Bau- und Rekrutierungskosten decken. Während Shards vom Himmel regnen und in Form von Kristallen auf der Erde zu finden sind, suchen Sie Gold in Kisten oder neben verblichenen Einheiten.

Ab in die Unterwelt

Nicht nur unter freiem Himmel finden die Schlachten statt – auch unter Tage. Steigen Sie in finstere Verliese hinab, liefern Sie sich dort heiße Gefechte mit unangenehmen Monstern, um unterirdisch einen Weg zur feindlichen Festung zu finden und sich mit Schätzen einzudecken. Diese bestehen nicht zwangsläufig aus Gold. Auch Heiltränke und Ringe, die Feuerbälle beschwören, erleichtern Ihnen das Leben. Solche Gegenstände erhalten Sie auch als Belohnung nach einer abgeschlossenen Mission. Die Gegnerhorden, welche die magischen Gegenstände und das Gold bewachen, erscheinen oft aufs Neue, was die Sache etwas unfair macht. **Dragonshard** würde nicht auf dem Dungeons-&-Dragons-Regelwerk basieren, erhielten Ihre Einheiten keine Erfahrungspunkte. Dadurch steigen die Kämpfer auf und werden stärker. Ihre Helden erhalten mit der Zeit auch neue Spezialattacken, die Sie über ein großes Menü zur Geltung bringen. Wieso sich das Menü aber nicht ausblenden lässt und viel vom Spielgeschehen verdeckt, bleibt ein Rätsel.

Gut, aber nicht überragend

Die Missionen sind in **Dragonshard** sehr abwechslungsreich. Wenn Sie beispielsweise die Überreste eines gefallenen Kameraden in ein Verlies zur Beerdigung bringen oder bei der Geburt von Drachen helfen, kommt schnell Freude auf. Allerdings lässt der Titel deutlich die Strategie vermissen. Wer die größte Armee hat, gewinnt in den chaotischen Kämpfen. Auch die stellenweise grausame Sprachausgabe und die unterirdischen Dialoge trüben das Geschehen. Dafür erfreuen die Rollenspiel-Elemente. Lernt Ihr Held einen neuen Angriff, wollen Sie diesen unweigerlich ausprobieren. Der Mehrspieler-Modus macht mehr Freude, auch wenn Sie sich dabei lediglich im (Team-)Deathmatch mit bis zu sieben weiteren Spielern messen. Die Auseinandersetzungen an der Oberfläche und unter der Erde sorgen für spannende Schlachten. Trotz allem: Aus **Dragonshard** hätte vor allem mit der Dungeons-&-Dragons-Lizenz an Bord wesentlich mehr werden können. So erwartet Sie „nur" ein Standard-Echtzeit-Strategiespiel mit verstärkter Rollenspielkomponente. (sw)

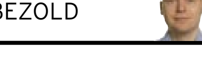
DRAGONSHARD
CA. € 50,-
ENDE OKTOBER 2005

STEFAN WEISS

„Rollenspiel trifft Echtzeit-Strategie? Schön, aber bitte nicht auf diese Weise."

Rollenspiel-Elemente in einem Echtzeit-Strategiespiel sind meist hilfreich. Wenn dafür allerdings wichtige Dinge wie die Taktik vernachlässigt werden, hört der Spaß auf. Grafisch reißt **Dragonshard** niemanden vom Hocker: Selbst Dämonen wirken durch die polygonarme Optik nur wie Schießbudenfiguren. Trotzdem machen die netten Missionen Spaß. Auch die Welt gefällt mir mit ihrem Mix aus klassischer Fantasy und Technik. Ich habe mir mehr von **Dragonshard** erhofft, trotzdem aber die eine oder andere Stunde damit verbracht.

BENJAMIN BEZOLD



„Abwechslungsreiches Echtzeit-Strategiespiel mit öden Kämpfen!"

Etwas enttäuscht haben mich die unübersichtlichen und teilweise hektischen Kämpfe, die nur wenig Raum für taktische Überlegungen lassen. In der Regel gewinnt immer die zahlenmäßig überlegene Armee. Trotzdem wird **Dragonshard** nicht allzu schnell langweilig, denn dank der unzähligen Nebenquests gibt es alle paar Meter etwas anderes zu erledigen. Ein Extralob verdienen ferner die Boss-Gegner. Selten habe ich in einem Echtzeit-Strategiespiel so vielen abgefahrenen Monstern gegenüberstanden wie in der faszinierenden Welt von Eberron.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Liquid Entertainment
Titel vom gleichen Entwickler:
- War of the Ring (73)
- Battle Realms (83)
- Battle Realms: Winter of the Wolf (82)

Publisher: Atari
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/8/8
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

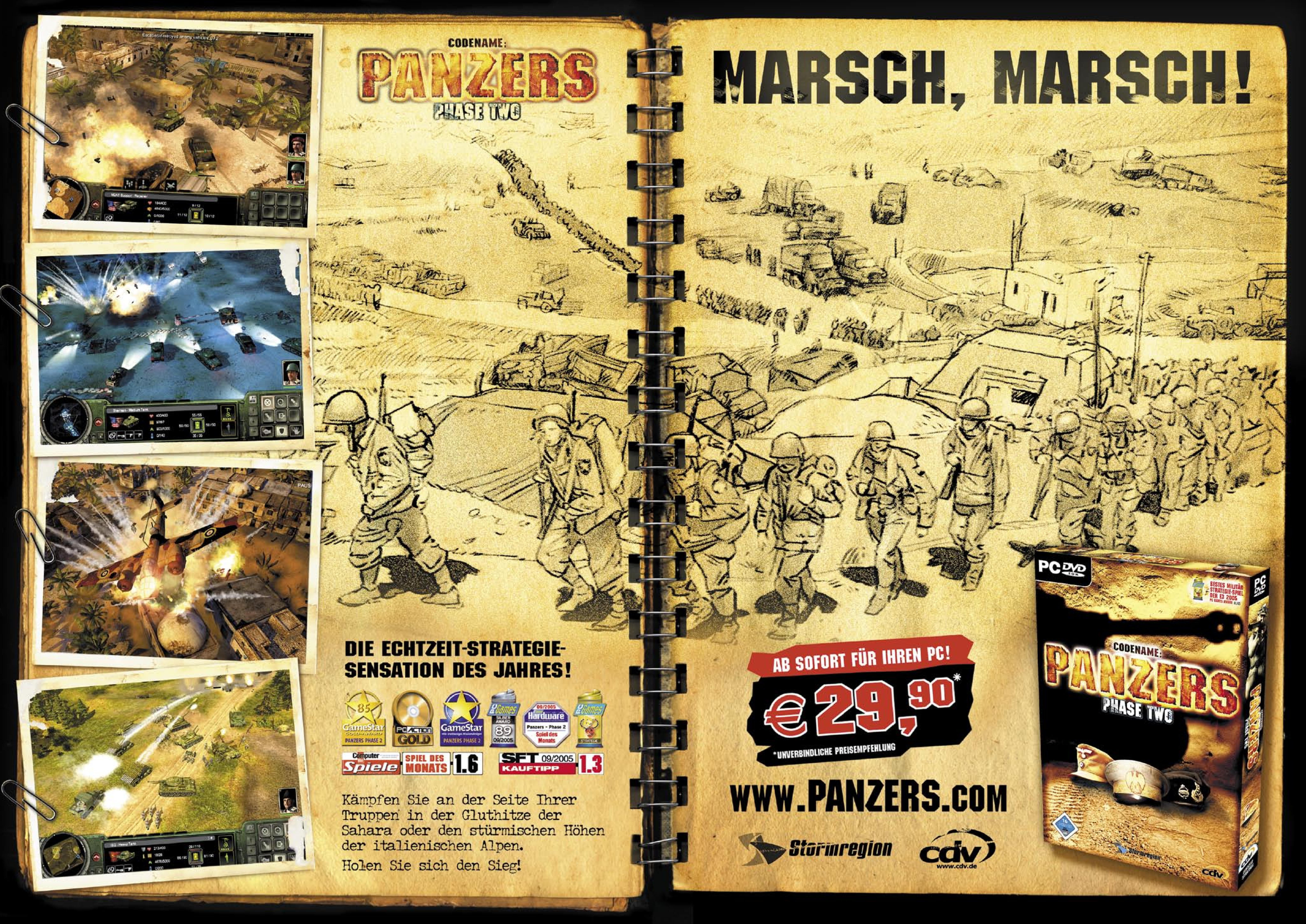
Minimum: 1.300 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- \+ Viele Rollenspiel-Elemente
- \+ Abwechslungsreiche Missionen
- − Für ein Strategiespiel wenig taktische Tiefe
- − Schlechte Dialoge
- − Veraltete Grafik

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
77	Grafik	Befriedigend (72)
	Sound	Befriedigend (74)
	Steuerung	Befriedigend (77)
	Mehrspieler	Gut (80)



CODENAME:
PANZERS
PHASE TWO
MARSCH, MARSCH!
DIE ECHTZEIT-STRATEGIE-SENSATION DES JAHRES!
GameStar
PC ACTION GOLD
Hardware
Computer Spiele
SPIEL DES MONATS
1.6
SFT 09/2005
KAUFTIPP
1.3
Kämpfen Sie an der Seite Ihrer Truppen in der Gluthitze der Sahara oder den stürmischen Höhen der italienischen Alpen.
Holen Sie sich den Sieg!
AB SOFORT FÜR IHREN PC!
€ 29,90*
*UNVERBINDLICHE PREISEMPFEHLUNG
WWW.PANZERS.COM
Stormregion
cdv
www.cdv.de
PC DVD

DICKHÄUTER Die gewaltigen Kriegselefanten der Sassaniden sind eine echte Herausforderung für die Kavallerie des zersplitterten Römischen Reiches.

NACHTKAMPF Schlachten in der Finsternis haben zwar keine taktische Auswirkung, sehen aber spektakulär aus.

KARTENSPIEL Wie schon im Hauptprogramm ziehen Sie Ihre Einheiten rundenweise über die 3D-Karte.

ABFLUG Treffen Reiter mit voller Wucht gegen Fußsoldaten, hebt es den einen oder anderen durchaus mal in die Luft.

Rome: Total War

Barbarian Invasion | Die Barbaren greifen an! Doch nicht nur am Tag, sondern auch in der Nacht treten Sie den wilden Horden entgegen. Auf in die Schlacht!

Die letzten Tage des römischen Imperiums sind angebrochen. Nach dem Tod von Kaiser Julian Apostata zerbricht im Jahr 363 A.D. das Reich in zwei Hälften. Zu allem Überfluss stehen auch noch barbarische Horden vor den Toren Roms. Zeit, in **Rome: Total War - Barbarian Invasion** die Zügel in die Hand zu nehmen und in die Schlacht zu ziehen. Auf welcher Seite auch immer. Das Add-on zum Strategiekracher des vergangenen Jahres versetzt Sie in die Rolle eines von zehn Völkern: das westliche und östliche Römische Reich, Hunnen, Goten, Sassaniden, Vandalen, Sarmatianer, Sachsen, Alemannen und Franken. Während sich auf Seiten der Römer nicht allzu viel ändert, spielen sich die Horden doch etwas anders.

Glaubensfragen

Zunächst heben Sie aber, wie auch schon im Hauptspiel, Truppen aus und bauen Städte und Dörfer. Auf der 3D-Karte ziehen Sie Ihre Einheiten rundenweise umher, die Erweiterung Ihres Reiches ist das Ziel. Sie erobern, begleitet von harmonischen Klängen samt Gesangseinlagen, Siedlungen, schippern Truppen übers Meer und planen Ihre weitere Vorgehensweise. Als Römer hatten Sie bisher immer mit dem Senat zu kämpfen, der Ihnen ständig mit irgendwelchen Aufgaben in den Ohren lag und auch mal nörgelte, wenn etwas nicht zu seiner Zufriedenheit ausgeführt wurde. Das gehört diesmal der Vergangenheit an. Denn die Senatoren wurden mit dem Ableben des Kaisers aufs Altenteil abgeschoben. So können Sie nun nach Gutdünken schalten und walten. Also expandieren Sie fleißig und unterjochen die anderen Völker. Mit einem ganz besonderen Kniff: Religion spielt jetzt eine wichtige Rolle. Ob Christen- und Heidentum oder Zoroastrismus (die Glaubensrichtung der Perser) – Sie sollten stets im Auge behalten, in welche Richtung das Volk Ihrer Expansionswahl betet. Es ist beispielsweise keine so gute Idee, Heiden den christlichen Glauben aufzuzwängen. Schnell brechen Revolten aus und das vor kurzen eroberte Gebiet macht sich wieder selbstständig.

Die Barbaren kommen!

Die Barbaren dagegen verhalten sich nicht ganz so, wie Sie das (vielleicht) aus **Rome: Total War** kennen. Vernichten Sie eines der wilden Völker, erwarten Sie wahrscheinlich, dass dieses verschwindet. Nicht so im Add-on **Barbarian Invasion**. Hier bilden die Überlebenden eine Horde und ziehen plündernd durch die Gegend. Besonders interessant gestaltet sich dieser Aspekt, wenn Sie selbst eine Fraktion der Barbaren spielen. Da Sie ohne Stadt und Ländereien keine Einnahmequelle in Form von Steuergeldern haben, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als zu brandschatzen. Überfallen Sie Städte, plündern Ihre Schergen diese aus und gelangen somit an das nötige Kleingeld. Das brauchen Sie dringend, denn ohne Stadt lässt sich Ihre Armee nur ausweiten, indem Sie Söldner anheuern. Allerdings können Sie auch jederzeit wieder sesshaft werden, indem Sie ein Dorf einnehmen. In diesem Fall spielt sich **Barbarian Invasion** schnell wieder wie gewohnt.

Spektakuläre Nachtkämpfe

Kommt es auf der 3D-Karte zum Kampf, haben Sie die Möglichkeit, die Schlacht selbst in Echtzeit auszufechten oder den Computer diese schmutzige Arbeit erledigen zu lassen. Greifen Sie persönlich ein, präsentieren sich die Massenschlachten wie schon im Hauptspiel optisch beeindruckend. Trommelklänge und Fanfaren begleiten Ihre Reiter und Bogenschützen, wenn sie den Feinden entgegenstürmen. Brandgeschosse reißen Furchen in Ihre Formationen. Die Schreie der sterbenden Polygonkrieger gellen durch die Landschaft. Zur taktischen Tiefe des Hauptspiels gesellen sich im Add-on weitere Faktoren. Beispielsweise können leichte Einheiten schwimmen, was Sie dazu zwingt, nicht nur Brücken über Flüsse zu bewachen. Außerdem nutzen einige Barbaren die so genannte Igel-Formation, die sich ganz besonders gegen heranstürmende Kavallerie eignet. Und der neue Schildwall stellt eine fast undurchdringliche Mauer dar, bietet aber nur an einer Seite Schutz. Damit nicht genug. Erfahrene Feldherren ziehen nun auch in der Nacht in den Kampf. Allerdings benötigt der Befehlshaber erst die entsprechende Fähigkeit, denn Kämpfe in der Dunkelheit waren tatsächlich höchst gefährliche Angelegenheiten. Taktisch bringen Nachtkämpfe jedoch weder Vor- noch Nachteile. Dafür sehen sie spektakulär aus. Wenn Brandgeschosse ihre Bahnen durch den Nachthimmel ziehen, vergessen Sie schon mal die herannahenden Reiter.

Neue Strategien

Rome: Total War – Barbarian Invasion lässt Fans des Hauptspiels vor Freude strahlen. Vor allem die Barbaren fügen dem ansonsten bewährten und noch immer fesselnden Spielgeschehen einen neuen Aspekt hinzu. Auf Seiten der Horde dürfen Sie umdenken und neue Strategien ausprobieren. Wir hätten uns noch ausfechtbare Seekämpfe gewünscht, und eine entscheidende taktische Auswirkung der Nachtkämpfe wäre nett gewesen. Doch man kann eben nicht alles haben. Wer wieder spannende Kämpfe und eine tiefgreifende strategische Rundenkomponente erleben möchte oder einfach nicht genug von **Rome: Total War** bekommt, kann bedenkenlos zugreifen. (dg)

ROME: TOTAL WAR BARBARIAN INVASION
CA. € 30,-
30. SEPTEMBER 2005

DIRK GOODING

„Wieder einmal grandiose Schlachten. Dieses Mal auch bei Nacht. Klasse!"

Das Gefühl, das die Schlachten in **Rome: Total War** vermitteln, ist einfach überwältigend. Daran ändert sich auch im Add-on **Barbarian Invasion** nichts. Die neuen Kämpfe in der Nacht machen natürlich richtig Spaß, auch wenn sie taktisch keine Veränderung bringen. Schade eigentlich. Dafür spielen sich die Barbaren anders und ich muss mir neue Strategien ausdenken, um mit den wilden Horden ans Ziel zu gelangen. Ziehe ich plündernd durch die Gegend oder lasse ich mich irgendwo nieder? Auch wenn ich mir für das Add-on mehr Neuerungen gewünscht habe, bin ich doch zufrieden.

STEFAN WEISS



„Plünderungen, Raubzüge, und hinterhältige Angriffe in der Dunkelheit. Das gefällt mir!"

Endlich gehen die spannenden Schlachten weiter! Wieder hat mich das **Rome**-Fieber gepackt, gerade weil ich dieses Mal nicht nur als Römer, sondern auch als Barbar in den Krieg ziehe. Die Seite der Wilden hat mich deshalb fasziniert, weil sich diese doch einen Tick anders spielt und das Add-on so etwas Besonderes ist. Aber wieso darf ich immer noch nicht die Seekämpfe selber führen? Egal, letztendlich warten mit **Barbarian Invasion** so oder so unzählige Stunden voller Strategie und atemberaubender Schlachten. Klasse!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Creative Assembly
Titel vom gleichen Entwickler:
- Rome: Total War (84)
- Medieval: Total War (80)
- Shogun: Total War (78)

Publisher: Sega
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/8/8
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Spannende Kämpfe bei Nacht
- + Religion spielt eine wichtige Rolle
- + Horde fügt einen neuen taktischen Aspekt hinzu
- − Grafisch nicht verbessert
- − Noch immer keine ausfechtbaren Seekämpfe

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
82	Grafik	Gut (81)
	Sound	Gut (84)
	Steuerung	Gut (87)
	Mehrspieler	Gut (84)



Serious Sam 2

Nicht alles so ernst nehmen: In diesem knallbunten Spektakel dürfen Sie Ihr Hirn ausschalten, während Sie sich durch genial-schräge Gegnermassen mähen.



SPEKTAKULÄR Solche Szenen wie der Kampf gegen die riesigen Roboterspinnen sind fast schon normal – auch wenn man zunächst denkt, es wäre ein Boss-Fight!

Manche Spiele sind so doof, dass sie schon wieder gut sind. Dabei ist **Serious Sam 2**, jüngster Streich der Kroaten Croteam, neuer Spitzenreiter. Das Spiel ist so ausgelassen, so überdreht und derart kompromisslos auf Dauergeballer ausgelegt, dass man zeitweise das Gefühl hat, die Parodie eines Action-Spiels vor sich zu haben. Aber das ist gut, so haben wir Sam Stone schließlich lieben gelernt! Noch witziger und spektakulärer als die Vorgängerspiele, ist **Serious Sam 2**, der echte zweite Teil der Serie, einer der besten Fun-Shooter, die Sie kaufen können. Um eventuell aufkommende Verwirrung gleich im Keim zu ersticken: **The Second Encounter**, erschienen im April 2002, war quasi **Serious Sam 1,5**.

Es hat eine Story!

In **Serious Sam 2** muss man im Grunde nicht mehr tun, als durch lineare Levels zu laufen und darauf zu warten, dass Gegner angerannt kommen. Sie fegen diese dann mit diversen Bleipusten fachgerecht vom Bildschirm. Dabei neu und für ein **Serious Sam**-Spiel ungewöhnlich: Es gibt so etwas wie eine Hintergrundgeschichte! Klar, die ist nebensächlich, macht aber auch gar kein Geheimnis daraus. Kleine Wichte bitten Sam, die Teile eines zerbrochenen Medaillons zu beschaffen, um den Oberbösewicht und Sams Erzfeind Mental endgültig zu besiegen. Die Story wird in zahllosen, selbstironischen Zwischensequenzen erzählt. Die sind den Entwicklern überraschend gut gelungen: Jede Menge Gags und witzige Details sorgen dafür, dass man zwischen der Nonstop-Action einfach mal die qualmende Maus aus der Hand legt und herzlich lacht.

Mach's noch einmal, Sam

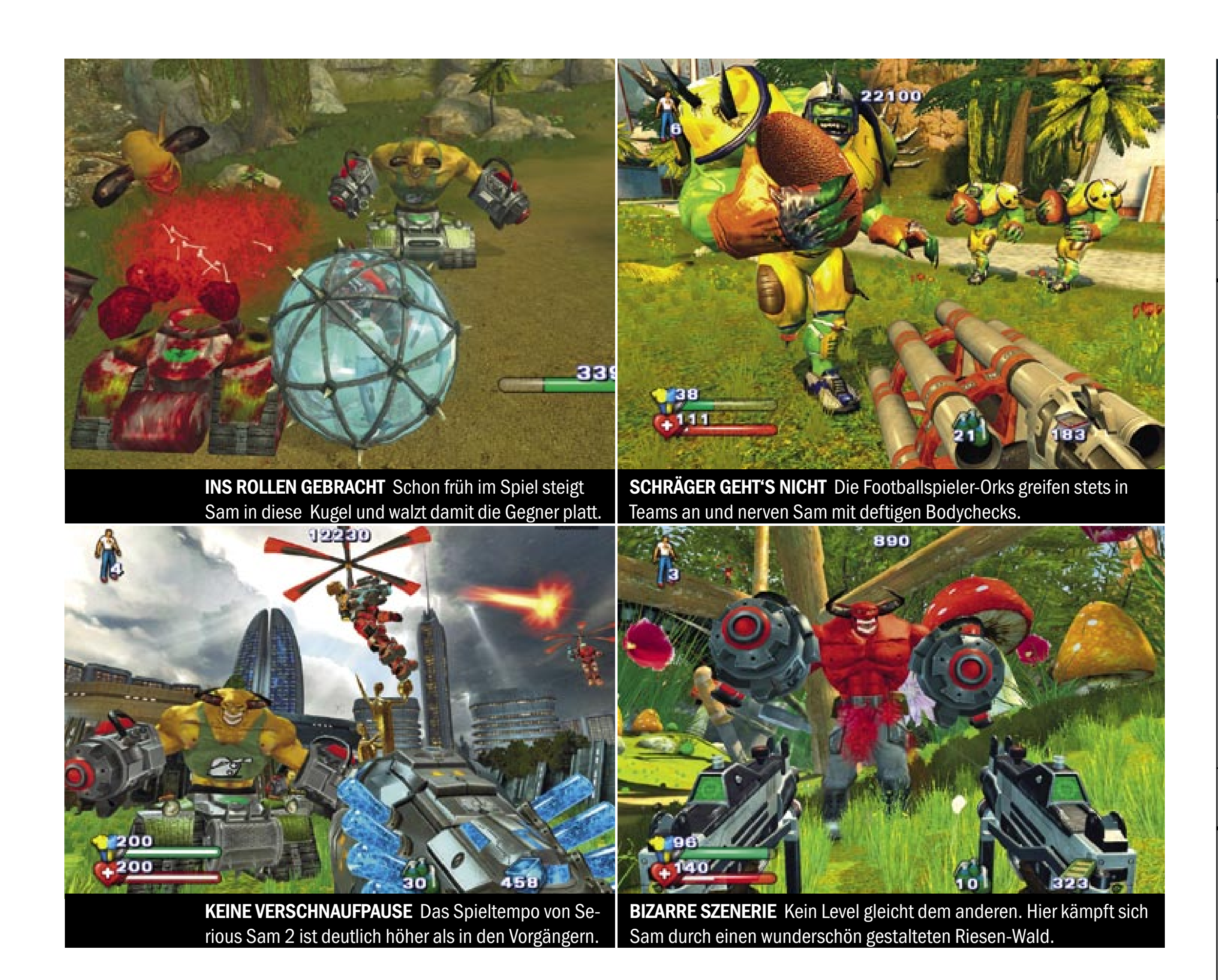
In **Serious Sam 2** hat man nur selten Munitionsmangel und die Waffe brauchen Sie nicht dauernd nachzuladen. Stattdessen dürfen Sie den Zeigefinger gern einen Moment lang auf der Feuertaste lassen und nach Herzenslust Unmengen von Gegnern eliminieren. Neben konventionellen, aber sehr coolen Ballermännern wie Schrotflinte, Minigun oder Plasmagewehr, stehen Sam erneut einige besondere Waffen zur Auswahl: Größeren Gegnern schickt er beispielsweise einen Papagei entgegen, der – wie praktisch! – eine Bombe mit sich trägt. Oder man packt eine besonders dicke Kanone aus, die wie im Mittelalter Metallkugeln über enorme Distanzen spuckt. Allerdings sucht man den Flammenwerfer aus **The Second Encounter** vergeblich.

Dafür darf Sam nun in stationären Geschützen und einigen Fahrzeugen Platz nehmen. Gleich zu Beginn missbraucht Ihr Alter Ego einen kleinen, Feuer speienden Dino als Reittier. Wenig später findet Sam eine blau schimmernde Kugel, rollt damit ein Tal hinunter und walzt die Gegner platt. Später tauchen ein schwebendes Bike mit Lasergeschützen und eine Art kleines Ufo auf. Mit dem kann man zwar nicht fliegen, aber dank der rotierenden Klingen prima durch die stupiden Gegner schnetzeln. Solche kurzen Szenen lockern das Geschehen spürbar auf und sorgen für Kurzweil. Das virtuelle Gemetzel bleibt dabei stets comichaft und in erträglichem Rahmen. Zudem wird nicht mehr alles abgeknallt: Überall in den Levels warten niedliche Figuren, die zum Teil an Schlümpfe mit Raketenwerfern erinnern. Die gilt es zu beschützen, denn wenn Sam sich um die Kleinen kümmert, belohnen sie ihn manchmal mit Power-ups und Munition.

Fantasievolles Design

Die Gegner und Umgebungen sind wirklich toll gestaltet und so abwechslungsreich, dass es locker für zwei Spiele gelangt hätte. Ballern Sie eben noch an idyllischen Stränden mit Palmen und Wasserfällen, findet sich der Spieler schon bald in Riesenwäldern, auf Jahrmärkten, in futuristisch-glänzenden Städten oder feurigen Aschewelten wieder. Noch besser und abgefahrener ist das Gegnerdesign. Gigantische Roboterspinnen, footballspielende Orks, Jets und Helikopter, Minotauren auf Kettenrädern, einradfahrende Clowns mit explodierenden Torten, Dinosaurier mit Zigarre und Roboterbeinen – nur eine kleine Auswahl aus dem Kuriositätenkabinett, das die kroatischen Entwickler auf den Monitor zaubern. Dank der neuen Serious Engine 2 bleiben die Texturen stets gestochen scharf und auch bei den teils riesigen Boss-Gegnern ist der Bildaufbau flüssig. Da verzeiht man locker die etwas enttäuschende Wasserdarstellung.

Das Beste zum Schluss: Auch **Serious Sam 2** hat einen kooperativen Mehrspielermodus. Insgesamt 16 (!) Spieler können gemeinsam durch die knallbunten Levels wüten. Croteam beweist damit erneut, wie viel Spaß ein kooperativer Modus machen kann, egal, wie simpel das Spielprinzip letztendlich ist. (fs)



INS ROLLEN GEBRACHT Schon früh im Spiel steigt Sam in diese Kugel und walzt damit die Gegner platt.

SCHRÄGER GEHT'S NICHT Die Footballspieler-Orks greifen stets in Teams an und nerven Sam mit deftigen Bodychecks.

KEINE VERSCHNAUFPAUSE Das Spieltempo von Serious Sam 2 ist deutlich höher als in den Vorgängern.

BIZARRE SZENERIE Kein Level gleicht dem anderen. Hier kämpft sich Sam durch einen wunderschön gestalteten Riesen-Wald.

SERIOUS SAM 2
CA. € 40,-
14.10.2005

FELIX SCHÜTZ

„Tu nicht so erwachsen! Serious Sam 2 ist simpler Ballerspaß in Reinkultur."

Bei **Serious Sam 2** gehen all meine guten Vorsätze über Bord: Hier pfeife ich auf Story oder Feinheiten im Gameplay – hier will ich ballern! Dass die Zwischensequenzen und Gags dann doch so witzig geworden sind, hat mich schon sehr überrascht. Mich freut besonders, dass die Entwickler die tolle Optik nicht nur an ihrer neuen Grafikengine festmachen; stattdessen haben sie ihre Technik wirklich genutzt, um all diese verrückten Ideen, Szenarien und Figuren zu realisieren. Alles in allem ist **Serious Sam 2** ein in jeder Hinsicht würdiger und deutlich verbesserter Nachfolger. Nicht zuletzt dank des Mehrspielermodus.

DIRK GOODING

„Laut, schrill und ziemlich behämmert – Serious Sam 2 setzt noch einen drauf."

Wenn ich eine gute Handlung in Verbindung mit exzellenter Grafik und vielseitiger Action suche – spiele ich **Half-Life 2**. Wenn ich jedoch für eine halbe Stunde einfach mal abschalten will, dann kommt mir das kreischbunte **Serious Sam 2** gerade recht. Hier muss ich keine Rätsel lösen oder Hüpfpassagen meistern, sondern darf einfach mal ballern bis der Zeigefinger glüht. Am liebsten im kooperativen Modus mit ein paar Freunden. Auch wenn ich dann vor lauter Action kaum noch was von der wirklich schicken Grafik mitbekomme.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Croteam
Titel vom gleichen Entwickler:
- Serious Sam - The First Encounter (70)
- Serious Sam - The Second Encounter (73)

Publisher: Take 2 Interactive
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/16/16
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.500 MHz, 512 RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1 GB MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Knallbunte Grafik und schräges Design
+ Kooperativer Mehrspielermodus
+ Überdrehter, selbstironischer Humor
+ Schnörkelloser Ballerspaß ...
− ... der auf Dauer zu eintönig wird

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
84	Grafik	Gut (87)
	Sound	Gut (82)
	Steuerung	Gut (83)
	Mehrspieler	Gut (88)



DETAILVERLIEBT Die Grafikengine stellt sehr detaillierte Charaktere dar. Diese glänzen aber viel zu stark.

HOHE SCHUSSFREQUENZ Die Mini-Gun eignet sich perfekt, um mehrere Gegner schnell auszuschalten.

FEUERTEUFEL Der Flammenwerfer ist nur im Nahkampf brauchbar. Für Distanzschüsse sind Sie mit dem normalen Sturmgewehr gut beraten.

Warum keine Mehrspieler-Wertung?

Trotz Patch ist der Multiplayer-Modus nicht spielbar. Wer's trotzdem wagt, hat mit extrem hohen Lags und ständigen Abstürzen zu kämpfen. Deshalb verzichten wir diesen Monat auf eine Wertung. Sobald der Hersteller die Probleme behoben hat, findet in einer der kommenden Ausgaben ein ausführlicher Nachtest statt.

Bet on Soldier

Ein 800 Megabyte großes Update rettet Bet on Soldier vor dem Fiasko. Die hohen Erwartungen können die Gladiatorenkämpfe trotzdem nicht erfüllen.



Der Monster-Patch

Zeitgleich zum Release veröffentlichte Kylotonn einen 800 Megabyte großen Patch.

Ohne diese gewaltige Datei ist **Bet on Soldier** annähernd unspielbar. Nach dem Update auf Version 1.1 stellten wir aber keine gravierenden Mängel mehr bei der Einzelspieler-Kampagne fest. Was jedoch nicht für Nutzer von Ati-Grafikkarten gilt. Nur wer uralte Treiber (Catalyst 5.4 abwärts) verwendet, soll vor Abstürzen gefeit sein. Der Multiplayer funktioniert hingegen weder mit Geforce noch mit Ati-Chipsätzen zufriedenstellend.

Das bringt der Patch

- Keine Abstürze mehr (mit Geforce-Karten)
- Schwierigkeitsgrad wurde angepasst
- Besserer Sound, kleinere Bugs beseitigt
- Geringfügig schönere Animationen

Das ist noch zu beheben

- Abstürze mit Ati-Karten
- Lags und Stabilität beim Multiplayer

Die Pariser Entwickler Kylotonn Entertainment scheinen ein ausgesprochenes Faible für düstere und verworrene Endzeitszenarien zu haben. Während bei **Iron Storm** der Erste Weltkrieg mal eben bis in die Neuzeit andauerte, tobt auch in **Bet on Soldier** – das im Jahr 1997 angesiedelt ist – seit Generationen ein brutaler Konflikt. Ein Ende ist nicht in Sicht. Paradoxerweise scheint die Bevölkerung gar nicht genug vom sinnlosen Blutvergießen zu bekommen. Denn die Fernsehshow **Bet on Soldier** erfreut sich wachsender Beliebtheit. Hier treten mitten auf den modernen Schlachtfeldern Söldner zu brutalen Gladiatorenkämpfen an und die Zuschauer schließen vor den Monitoren Wetten ab, wer übrig bleibt. Bislang hatte der Protagonist von **Bet on Soldier**, Nolan Daneworth, mit diesen unmoralischen Duellen auf Leben und Tod nichts am Hut. Als jedoch eines Tages einige Stars der Fernsehsendung an die Tür klopfen und kaltblütig seine Frau meucheln, schwört Nolan Rache. Um an die Attentäter ranzukommen, beteiligen Sie sich an den Wettkämpfen und hoffen, so den Mördern irgendwann zu begegnen. Bis es soweit ist, bestreiten Sie für die Alliierten eintönige und wenig originelle Missionen rund um den Globus. Sie entwenden weit hinter den feindlichen Linien geheime Dokumente, zerstören Artilleriestellungen und schwächen den gegnerischen Nachschub. Ganz wie bei einem typischen Ego-Shooter vom Schlage eines **Call of Duty (dt.)**. Nur dass Sie bei **Bet on Soldier** zu Beginn maximal vier so genannte B.o.S.-Champions – in den späteren Levels sind auch die Mörder Ihrer Liebsten darunter – herausfordern, die an bestimmten Punkten auf Sie lauern. Generell gilt: Je stärker der Gegner, desto mehr Geld gibt es für einen Sieg. Den Wetteinsatz dürfen Sie aber nicht selbst bestimmen. Im nächsten Bildschirm rüsten Sie Ihren Helden Nolan Daneworth aus. Allerdings können Sie nur so viel einkaufen, wie Ihr Portemonnaie hergibt. So bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als auf die teuren und richtig starken Knarren zu sparen. Was durchaus eine kleine Ewigkeit dauern kann. Zwar gibt es für erledigte Feinde Prämien, doch auch jedes Magazin und jede Granate muss für viel Geld an einem Terminal erstanden werden. Wer also zu freizügig mit seinen Kugeln umgeht, steht rasch hilflos in der Pampa herum oder ist nicht mehr in der Lage, den Spielstand an einem der viel zu seltenen Speicherpunkte zu sichern. Denn selbst dieser Vorgang belastet das Konto. Die Reparatur Ihrer Rüstung schlägt ebenfalls kräftig zu Buche. Da es keine Medikits gibt, bleibt Nolan nichts anderes übrig, als die Schutzkleidung in Schuss zu halten. Am besten, Sie leisten sich zu Beginn einen Pionier als Teammitglied. Er gibt nicht nur Feuerschutz, sondern flickt auch Einschusslöcher. Ihre bis zu zwei Kollegen können Sie ansonsten taktisch wenig sinnvoll einsetzen. Es fehlen einfach die nötigen Befehle dazu.

Schwache Gegner

Als Flop entpuppen sich die Bosskämpfe, die ein peinlicher TV-Spot einleitet. Kaum hat der Moderator die beiden Kontrahenten vorgestellt, fliegen die Fetzen. In der Regel reichen ein paar gezielte Kopfschüsse und Sie streichen die Gewinnsumme ein. Denn besonders gut kämpfen können die angeblichen Champions nicht gerade. Lediglich die Blendgranaten bereiten etwas Kopfzerbrechen. Wer sich Duelle im Stil von **Unreal Tournament 2004 (dt.)** erhofft, wird schwer enttäuscht. Übrigens: Sobald Sie Ihren Gegner erledigt haben, nimmt der Krieg seinen ursprünglichen Lauf und man stellt die berechtigte Frage: Wie konnte das Kamerateam überhaupt ahnen, dass sich die zwei Streithähne ausgerechnet an dieser Stelle treffen?

Ähnlich unterbelichtet wie die B.o.S.-Stars verhalten sich auch die übrigen Krieger. Manche besitzen eine Art Röntgenblick und stürmen bereits wild ballernd um die Ecke, während andere überhaupt nicht auf Ihre Anwesenheit reagieren und tatenlos herumstehen. Dennoch sind die Feuergefechte unterhaltsam und recht spannend inszeniert. Schließlich weiß man nie genau, wo ein Endgegner wartet oder ob das Geld noch bis zum Levelende reicht. Sehr spaßig ist ein Ausflug mit dem Mech. Dieses Ungetüme, bestückt mit MG und Raketenwerfer, können Sie ab und an durch die weitläufigen und grafisch ansprechend gestalteten Landschaften bewegen. Angenehmer Nebeneffekt: Solange Nolan im Cockpit sitzt, gerät er nicht wie sonst außer Atem und fängt an, wie Darth Vader zu schnaufen. Und Ihre Ohren bleiben von dem ewigen Gequietsche der Rüstung verschont.

Ungezieferalarm

Ein ähnliches Schicksal wie seinerzeit **Söldner: Secret Wars** ereilte nun **Bet on Soldier**. Kurz: Das Programm kam mit etlichen Fehlern in den Handel. Immerhin hat der Hersteller zum Verkaufsstart einen satten 800 Megabyte großen Patch ins Netz gestellt (siehe Kasten). Nach wie vor sorgen jedoch einige Bugs für Frust. Wer beispielsweise eine Ati-Grafikkarte in seinen PC eingebaut hat, hat noch immer mit häufigen Abstürzen zu kämpfen. Ferner ist der Multiplayer aufgrund extrem hoher Lags unspielbar. Deshalb gibt es keine Wertung für den Online-Part. Sobald die Probleme beseitigt sind, unterziehen wir den Mehrspieler-Modus selbstverständlich einem Nachtest. (bb)

BET ON SOLDIER
CA. € 30,-
25. AUGUST 2005

BENJAMIN BEZOLD

„Hoffentlich kommt bald der nächste Patch. Ich will B.o.S. endlich online spielen!“

Warum hat man **Bet on Soldier** nicht noch ein paar Monate Entwicklungszeit gegönnt? Stattdessen landet mal wieder ein halbfertiges Produkt im Laden, bei dem sich der Käufer zu Recht verschaukelt fühlt. Wenigstens hat der Hersteller sofort reagiert und einen Patch nachgeliefert, der auf Wunsch auch gratis auf einer DVD nach Hause geschickt wird. Ein fader Beigeschmack bleibt trotzdem. Besonders, weil der viel versprechende Mehrspieler-Modus noch immer nicht richtig funktioniert. Wen das alles nicht stört und wer vorerst auf Online-Schlachten verzichten kann, erhält mit **Bet on Soldier** einen soliden und grafisch ansprechenden Ego-Shooter. Mehr aber auch nicht.

THOMAS WEISS



„Besser als Iron Storm, ein Musskauf ist Bet on Soldier aber trotzdem nicht.“

Ohne die gelegentlichen Bosskämpfe wäre ich bei **Bet on Soldier** fast über der Tastatur eingeschlafen. Die äußerst linearen Levels spielen sich allesamt gleich. Nämlich ein bisschen wie **Moorhuhn**. Von Überraschungen fehlt jede Spur. Und die Story? Die ist sowas von verworren und unlogisch, dass man die lächerlichen Comic-Zwischensequenzen besser überspringt. Wirklich schade, denn das apokalyptische Setting von **Bet on Soldier** hat mir richtig gut gefallen. Endlich mal etwas Neues und nicht schon wieder der Zweite Weltkrieg.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Kylotonn Entertainment
Titel vom gleichen Entwickler:
- Iron Storm (56)

Publisher: Frogster Interactive
Sprache (Handbuch): Deutsch (deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/32/32
USK-Alterseinstufung: Ab 18 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Interessantes Setting, hübsche Grafik
- + Gelungenes Finanz-Feature
- – Mäßige Bot-KI
- – Monotones Leveldesign
- – Trotz Patch noch immer Probleme

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
64	Grafik	Gut (81)
	Sound	Ausreichend (68)
	Steuerung	Befriedigend (79)
	Mehrspieler	Nicht testfähig

GRUPPENDYNAMIK Terroristen haben ein Hotel besetzt und Geiseln genommen. Mit Ihren Kollegen versuchen Sie, die Situation zu entschärfen.



SANDMÄNNCHEN Nur ein geschlossenes Team hat gegen die starken Kampfhubschrauber eine Chance.



WINTERMÄRCHEN Diesen feindlichen Tank vernichten Sie mit der Panzerfaust. Die Munition dafür ist aber rar.

Conflict: Global Storm

Terroristen bedrohen wieder einmal den Weltfrieden. Doch die Bombenleger haben nicht mit dem Conflict-Team gerechnet.

Die Befehle

So bringen Sie Ihren Trupp ordentlich auf Trab.

Ohne Ihre Teamkollegen haben Sie keine Chance. Mit der rechten Maustaste gelangen Sie in ein Befehlsmenü, in dem Sie einfache Kommandos erteilen und sogar verzögerte Taktiken aufrufen können. Da das viel Zeit in Anspruch nimmt, schalten Sie in brenzligen Situationen lieber zwischen den Charakteren um und bewegen sie nacheinander. Außerdem sind NPC-Herren nicht immer die Hellsten und bringen manchmal die ganze Gruppe in Gefahr.



Die Mitglieder der furchtlosen Antiterror-Einheit sind keine Unbekannten. Bereits in **Conflict: Desert Storm 1** und **2** zeigten die Herren Bradley, Connors, Jones und Foley, was sie von Attentätern halten. Im neuen Teil der **Conflict**-Serie treibt sich das Team (nun verstärkt durch Scharfschützin Carrie Sherman) nicht nur in der Wüste herum, sondern ballert sich auch durch arktische Schneelandschaften, feuchtschwüle Dschungel und enge Stadtviertel. Ziel ist es, der faschistischen Untergrundorganisation March 33 das schmutzige Handwerk zu legen. Dabei steuern Sie einen Charakter aus der Verfolgerperspektive und geben dem Rest der Gruppe mit der rechten Maustaste Befehle wie „Deckungsfeuer", „Hinlegen", „Angriff". Die KI-Kollegen versuchen, sich möglichst geschickt durch das Terrain zu bewegen. Das funktioniert nicht immer. Mal schleicht das Team vorbildlich vorwärts, geht selbstständig in Deckung und sichert nach hinten ab. An anderer Stelle poltert die Kombo jedoch aufrecht aus dem Unterholz direkt ins feindliche Feuer hinein. Verlassen können Sie sich auf die Kameraden also nicht. Da ist es gewiefter, die einzelnen Figuren zu platzieren, indem man per Funktionstasten zwischen den Charakteren umschaltet. So gespielt, sind die 14 Missionen stimmig und bereiten richtig Laune. Technisch macht der globale Sturm einen soliden Eindruck. Mit protzigen Effekten und Bump-Mapping gehen die Entwickler allerdings eher sparsam um. Dennoch verpacken die knackigen Farben und die geschmeidige Engine den Titel in ein ansehnliches Gewand. Nicht entgehen lassen sollten Sie sich den kooperativen Mehrspielermodus. Hier absolvieren Sie die gesamte Geschichte mit Freunden. Ob man diese allerdings mehr als einmal durchspielen will, sei dahingestellt. (bb)



CONFLICT: GLOBAL STORM

CA. € 45,-
30. SEPTEMBER 2005

BENJAMIN BEZOLD



„Guter Stoff für Actionspieler, die Lust auf eine Prise Taktik haben."

Als alter Taktiker sitze ich bei **Conflict: Global Storm** zwischen den Stühlen. Auf der einen Seite fordert das Spiel strategisches Vorgehen, auf der anderen verliert man zu viel Zeit mit der Befehlsgeberei. Gerade in heftigen Schlachten kommt man nicht dazu, ins Befehlsmenü zu schalten und den einzelnen Mitstreitern Kommandos zu geben, ohne dabei durchsiebt zu werden. Wer aber seine Spielweise anpasst und die Kameraden nacheinander zieht, kann die Feinde geschickt in die Falle locken. Dafür bereitete mir der Mehrspielermodus mit erfahrenen Mitstreitern sehr viel Freude.

THOMAS WEISS



„Trotz der umständlichen Team-Steuerung ein lohnenswerter Taktik-Shooter."

Ich gehe liebend gern auf Terroristenjagd. Wenn die Hintergrundgeschichte dabei so durchtrieben ausfällt wie bei **Global Storm**, macht das Ganze natürlich noch mehr Spaß. Gut, die Steuerung besitzt einige Schwächen, aber wer mit der Maus gut umgehen kann, macht das Problem durch ein zielsicheres Händchen wieder wett. Auch die abwechslungsreichen Umgebungen haben mich beeindruckt, da man sich stets an die neuen Gegebenheiten des Terrains anpassen muss. Ich würde es kaufen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Pivotal Games
Titel vom gleichen Entwickler:
- Conflict: Desert Storm (76)
- The Great Escape (78)
- Conflict: Vietnam (74)

Publisher: Eidos
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/4/4
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Dank pfiffiger Story sehr abwechslungsreich
+ Taktische Einflussmöglichkeiten
+ Motivierende Mehrspielerpartien im Koop-Modus
− Gewöhnungsbedürftige Steuerung
− Kein freies Speichern möglich

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
76	Grafik	Befriedigend (77)
	Sound	Befriedigend (73)
	Steuerung	Befriedigend (71)
	Mehrspieler	Gut (81)



VERRÜCKTE FIGUREN Der Herr links fühlt sich verfolgt. Bald dringt Raz in seinen Kopf ein. Drinnen: Eine Welt der Überwachung und Geheimagenten.

KLEIN GEGEN GROSS Unter Wasser wehrt Raz sich gegen einen mutierten Fisch. Solche Boss-Kämpfe erfordern Taktik.



EINSTÜRZENDE NEUBAUTEN In den Gedanken des Fischs oben wird Raz zum Riesen, der eine Stadt dem Erdboden gleichmacht.

PC Games SILBER AWARD 87 11/2005

Psychonauts

Ein Jump&Run, in dem auch Freud vor Freude hüpfen würde: Hier kramen Sie im Unterbewusstein anderer und fördern Fantastisches zu Tage.

Im menschlichen Gehirn gibt es einen Bereich, der heißt Hippocampus. Dort findet so etwas wie Mülltrennung statt: Überflüssige Sinneswahrnehmungen verschwinden in der Bedeutungslosigkeit, das Wichtige landet im Bewusstsein. Wenn man die Funktion des Hippocampus schwächt, durch die Einnahme von Drogen beispielsweise, dann kann man Spiele wie **Psychonauts** entwickeln. Ob Designer Tim Schafer seine Kreativität mit irgendwelchen Substanzen antreibt, wird sich nicht feststellen lassen. Sicher aber ist: Es ist ihm ein Plattform-Hüpfer von grenzenlosem Ideenreichtum gelungen.

Charakterfrage

Normalerweise erzählen Hüpfspiele keine großen Geschichten, doch **Psychonauts** ist von Normalität soweit entfernt wie **Duke Nukem Forever** von einem Veröffentlichungstermin. Schon der Vorspann lässt sich minutenlang Zeit, die Persönlichkeit der Charaktere zu formen. Man erfährt, dass Hauptdarsteller Raz gegen den Willen des Vaters von Zuhause ausgerissen ist, um im Ausbildungslager der **Psychonauts** zum Gedankenkrieger zu werden. „Hier habe ich die Möglichkeit, etwas zu bewirken", sagt er in der Stimme jugendlichen Wunschdenkens, und als Spieler schließt man ihn sofort ins Herz.

> Normalerweise erzählen Hüpfspiele keine großen Geschichten. Doch Psychonauts ist von Normalität weit entfernt.

Auch Coach Morry hat einen Auftritt: Er steht auf einer Tribüne und redet wie ein Miniatur-Patton vom Krieg, es scheint, als wolle er seine kleine Statur mit großen Worten ausgleichen. Morrys Gedankenwelt ist die erste, in die Sie als Raz schlüpfen, denn dort findet das Basic Braining statt. Ob die Übersetzer solche Wortspiele ohne Verluste ins Deutsche gebracht haben, erfahren Sie im Nachtest der kommenden Ausgabe.

Ordentliche Steuerung

In Morrys Kopf ist zu Beginn alles friedlich, es wirkt wie die Ruhe vor dem Sturm: Sie stehen in einem abgedunkelten Zimmer, die Sekunden verstreichen lautlos, da setzt sich ratternd ein alter Filmprojektor in Gang und wirft ein schwarzweißes Bild an die Holzwand. Darauf zu sehen: Morry, der Sie auffordert, ihn zu schlagen. Ein Klick auf die Maustaste lässt Raz zuhauen, die Holzwand klappt zusammen und gibt den Blick frei auf eine Welt, in der der Himmel vom Qualm eingeschlagener Bomben erfüllt ist. Zwischen brennenden Büschen und halb zerstörten Panzerblockaden hüpfen Sie von Ebene zu Ebene, Sie klettern Leitern empor und flüchten vor Maschinengewehrfeuer hinter die Deckung.

Für solche nervenaufreibenden Turnereien brauchen Sie nicht zwangsläufig ein Gamepad: Die Maus dreht die Ansicht, die WASD-Reihe dient der Fortbewegung, gesprungen wird mit der Leertaste – das funktioniert wie geölt. Umständlich ist nur das Inventar ausgefallen. Für die acht verfügbaren Spezialkniffe existieren nur drei Hotkeys, häufig ist zeitraubendes Umkonfigurieren vonnöten. Beispiel: Einmal überwinden Sie größere Abgründe mit der Fähigkeit Schweben, ein anderes Mal überraschen Sie Gegner mittels Unsichtbarkeit oder schmelzen Eisblöcke anhand von Feuer. Außerdem hat die Kamera ein paar Probleme mit der Dreidimensionalität. In engen Räumen bleibt sie starr an Hindernissen hängen und ein Auf- und Abschauen klappt nicht immer reibungslos.

Überdosis Kreativität

Ist das Basic Braining abgeschlossen, finden Sie sich in der „echten" Welt wieder. Die dürfen Sie frei erkunden und nach allerlei Extras abgrasen: Auf schwer erreichbaren Felsklippen liegen Karten, die Ihren Rang verbessern; unter Wasserfällen sind Edelsteine versteckt, mit denen Sie beim Händler zum Weiterkommen notwendige Gegenstände einkaufen; hohle Baumstümpfe führen zu einer unterirdischen Bahn, die schnelles Reisen zwischen bereits besuchten Zonen ermöglicht. Folgt man der Story ohne Abstecher in die Nichtlinearität, vergehen bis zum Durchspielen etwa zwölf Stunden. Will man jeden Winkel, jeden Bonus sehen, ist man doppelt so lang beschäftigt. Es fällt leicht, sich in der quirligen Welt zu verlieren: Am See lädt ein Kanu zu einer Schiffsfahrt ein, in einer Hütte erzählt ein angehender Psychonaut minutenlange Lagerfeuergeschichten, und draußen liegen allerhand Schätze vergraben, aufzuspüren mit einer Art Metalldetektor.

Doch es sind die Gedanken anderer, in denen **Psychonauts** die Spielspaß-Muskeln anspannt. Bald müssen Sie mit Raz in die unterschiedlichsten Köpfe eindringen, um ein Unheil zu verhindern, das der Spannung zuliebe besser unbenannt bleibt. Träume bergen ein fantastisches Potenzial an wundersamen Schauplätzen, ein Potenzial, aus dem die Entwickler in vollen Zügen schöpfen. Im Gehirn eines hochbegabten Wissenschaftlers wandelt Raz über einen Würfel, der in einem Universum aus Formeln zu schweben scheint. Die Gedanken von Milla, einer krampfhaft ausgelassenen Lehrerin, drehen sich um eine Party, in der Raz wie eine Flipperkugel über kunterbunte Oberflächen kullert, vorbei an Tanzenden und glitzernden Disco-Lichtern.

Psychonauts ist sich der Mächtigkeit von Gedanken und Erinnerungen bewusst, es begrenzt seine Schauplätze nicht auf kindgerechte Spaß-Levels, sondern überzeugt mit Ernsthaftigkeit im richtigen Augenblick. Auf Millas Party erstreckt sich abseits vom Glamour ein leerer Gang. Je näher Raz diesem Gang kommt, desto nervöser wird Millas Stimme: Hier gäbe es doch nichts zu sehen, man solle doch bitte wieder auf die Tanzfläche kommen. Drinnen entdeckt Raz ein Portal im Boden, das ihn in einen kreisförmigen Raum voller Feuer bringt. Eine Kakophonie aus flehenden Kinderstimmen wirbelt in Stereo aus den Boxen, es sind Millas Kinder, die bei einem Hausbrand ums Leben kamen und in ihrer Erinnerung als Schuldgefühle weiterleben.

Auch für Einsteiger

Der fürs Genre typische Frustfaktor ist fast nirgendwo auszumachen. Die Sprungabschnitte sind fast immer fair, die Kamera meist gnädig im Winkel. Verliert Raz alle Leben, dann stört das nur seine Konzentration: Man wird aus dem Kopf des Gegenüber herausgeworfen, kann in aller Ruhe die Energievorräte aufstocken und die Sache noch mal versuchen. Jederzeit mögliches Speichern entschärft den Schwierigkeitsgrad zusätzlich – löblich für eine Konsolenumsetzung. (tw)

So spielt sich Psychonauts

Psychonauts setzt sich aus drei Spielabschnitten zusammen: Dialoge, Kletter- und Kampfeinlagen.



1. Raz erklimmt Leitern, er kraxelt Fahnenstangen empor, klettert über Netze, balanciert auf Seilen, schwingt sich über Stangen und tut sich nicht weh, wenn er runterfällt – außer der Boden endet im Nichts. Die Turnsequenzen sind meist sehr fair.

2. Dafür, dass **Psychonauts** ein Geschicklichkeitsspiel ist, enthält es verdammt viel Dialoge. Keine zwei Minuten vergehen, ohne dass eine Figur die Story vorantreibt oder witzige Sprüche ablässt. Man merkt, dass Tim Schafer vorher Adventures gemacht hat.

3. In der „echten" Welt kämpft Raz gegen Bären und Wölfe, in den Gedanken anderer muss er sich zum Beispiel gegen Zensoren zur Wehr setzen, das sind Männer im Anzug. Seine Waffen: Fäuste, Feuer, Energiestrahl und Hüpfattacken nach Mario-Art.



PSYCHONAUTS

CA. € 40,-
VORAUSS. ENDE OKTOBER

THOMAS WEISS

„Kann mich mal jemand kneifen? Dieses Spiel ist wahrhaftig ein Traum."

Ich habe **Silent Hill** gespielt, **Evil Twin** und **Beyond Good & Evil**. Aber nirgendwo sind die Levels so vom Surrealen gekennzeichnet wie in **Psychonauts**: Die Ästhetik der Schauplätze, teilweise durchsetzt von Schreckensbildern, zeugt von einer solcher Kunstfertigkeit, dass ihre Wirkung auch nicht unter der oft kantigen Grafik nachlässt. Und dann erst die Charaktere: Tim Schafer lässt seine Figuren mit wenigen Worten zu kräftigen Persönlichkeiten heranwachsen, die zitierungswürdige Sätze voller schwarzem Humor sagen. Wenn **Psychonauts** in der Flut gewöhnlicher Spiele unterginge, dann wäre das eine brüllende Ungerechtigkeit.

JUSTIN STOLZENBERG



„Tim Schafers zweites Spiel nach Grim Fandango ist kein bisschen zahmer."

In einem Business, in dem alle zwei Jahre Fortsetzungen zu erfolgreichen Spielen auf den Markt kommen, grafisch leicht verbessert und spielerisch bloß im Detail poliert, ist **Psychonauts** wie ein frischer Wind: Die Figuren sind einzigartig, ihre Dialoge verblüffend pfiffig, die Schauplätze weit weg vom Standard. Hier erlebt man Neues statt Aufgewärmtes, und deshalb verneige ich mich vor THQ: Danke, dass ihr dieses von Kreativität pulsierende Spiel nach Deutschland bringt. Und bitte, gebt euch Mühe beim Übersetzen und der Sprecherauswahl, sonst war's das mit der Atmosphäre.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Double Fine Productions
Titel vom gleichen Entwickler:
- Nicht vorhanden

Publisher: THQ
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab vorauss. 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1 GB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- \+ Mehr Ideen als in zehn Spielen zusammen
- \+ Grandios herausgearbeitete Charaktere
- \+ Überraschend umfangreiche Story
- \+ Fairer Schwierigkeitsgrad, wenig Frust
- − Detailprobleme mit Inventar und Kamera

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
87	Grafik	Gut (80)
	Sound	Gut (86)
	Steuerung	Befriedigend (68)
	Mehrspieler	-


Einzigartige Mischung aus packender Action und filmreifer Horror-Story
Hochentwickelte Gegner KI und spektakuläre Grafik mit umwerfenden Spezialeffekten
Atemberaubendes Slow-Motion-Feature und realistische Physik
G|C 2005 BEST pc game
"Der größte Hoffnungsträger im Genre seit Half-Life 2."
Rüdiger Steidle, PC POWERPLAY, August 2005
F.E.A.R.™
FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON
WWW.WHATISFEAR.COM
OKTOBER 2005
PC DVD-ROM SOFTWARE
SIERRA™
POWERED BY gamespy
powered by 4PLAYERS.DE
VIVENDI UNIVERSAL games
MONOLITH
© 2005 Sierra Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. F.E.A.R., Vivendi Universal Games und das Vivendi Universal Games Logo sind Marken von Vivendi Universal Games, Inc. Sierra und das Sierra Logo sind in den USA und/oder anderen Ländern eingetragene Marken von Sierra Entertainment, Inc. Das Monolith Logo ist eine Marke von Monolith Productions, Inc. GameSpy und das "Powered by GameSpy" -Design sind Marken von GameSpy Industries, Inc. Alle weiteren Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Fable

The Lost Chapters | Peter Molyneux hat ein seltsames Action-Rollenspiel geschaffen. Es ist interessant, gut aussehend und nur im Ansatz fabelhaft.

Wer zuletzt lacht ...

Fable ist vergangenes Jahr für die Xbox erschienen. Die PC-Version enthält zusätzliche Extras.

Wenn die Xbox-Urfassung zu Ende ist, geht's auf dem PC weiter: Lionhead hat nicht nur neue Nebenquests für **The Lost Chapters** programmiert, sondern auch die Hauptstory weitergesponnen. Die Spieldauer steigt um etwa vier Stunden. Außerdem neu sind: acht Helme, zwei Rüstungssets, drei Gegner (Eistroll, Gespenst, Beschwörer), das Schwert der Äonen, die Möglichkeit, Bürgermeister zu werden, sowie weitere Details. Die Steuerung haben die Entwickler jedoch nicht verbessert.

Der kleine Junge starrt, sein Blick ein großes, blaues Nichts. Er schweigt, als ihm seine Schwester von ihren Träumen erzählt, die die Zukunft zeigen. Dann kommen Banditen ins Dorf, brüllend und brandschatzend, und alles ist wie in der Prophezeiung. Sie verschleppen die Schwester, versklaven die Mutter, töten den Vater. Hinterher, das Dorf knistert im Feuer und Leichen säumen den Weg, erscheint ein Magier in auffälliger Robe. Er nimmt den kleinen Jungen in seine Obhut und ermöglicht ihm die Ausbildung in einer Kämpfergilde. Der Junge ist inzwischen nicht mehr klein, es sind ein paar Jahre vergangen. Er sagt immer noch nichts, er stiert nur. Manchmal kratzt er sich in einer putzigen Animation am Kopf, als wäre er zurückgeblieben. Es verstreicht viel, viel Zeit, und am Ende ist der einstige Junge ein alter Mann, der sein Leben lang keinen Pieps gemacht hat.

Wenn Sie vermuten, dass Sie diese Person sind, dann liegen Sie richtig. Die Entwickler haben dem Helden ein Schweigegelübde auferlegt, damit Sie sich keinem vorgefertigten Charakter unterwerfen müssen. Einem Charakter, der womöglich Dinge sagt, die Ihnen nicht passen. **Fable** ist ein Spiel der Identifikation: Was Sie tun, wie Sie aussehen – alles soll Ihre Sache sein. Soweit die Theorie. Aber man braucht schon die Phantasie und die Ausdauer eines überzeugten Rollenspielers, um sich in die Figur gebührend hineinzudenken. Die meisten werden mit dem wortkargen Helden soviel anfangen können wie mit einem Rechner ohne Monitor.

Anspruchslose Klick-Kämpfe

In der Gilde, Sie sind ungefähr zwölf Jahre alt, gibt es die erste Prügelei: Unter den Augen Ihres Lehrmeisters treten Sie mit einem Holzstecken gegen eine Strohpuppe an. Mit der Leertaste das Ziel anvisieren, mit der mittleren Maustaste Seitwärtsrollen durchführen und abblocken, das weckt eine Vorfreude auf taktische Kämpfe. Später stellt sich heraus, dass die Gefechte auch in einem Action-Spiel nicht fehl am Platze wären: Wie im Blutrausch drückt man auf die Maustaste, strategische Überlegungen beschränken sich auf die Benutzung übermächtiger Zaubersprüche.

Tatsächlich ist die Magie so stark, dass man sich fragt, ob **Fable** überhaupt einen Beta-Test zum Balancing durchlaufen hat. Man kann die Zeit verlangsamen und den Angriffen in aller Ruhe ausweichen, man kann Kettenblitze verschießen, die bis zu vier Gegner lähmen, man kann Kreaturen beschwören, die einem die Drecksarbeit abnehmen, kurz: Man kann ganz unbesorgt sein.

Selbst anspruchsvollere Gegner, riesige Steingolems etwa, sind mit einer irritierenden Leichtigkeit zu besiegen. Dabei spricht zuerst alles für eine heikle Auseinandersetzung: Das Monster türmt sich scheppernd auf, es wirft mit Felsen, und kommt man ihm zu nahe, holt es zum Rundumschlag aus. Kaum ist man auf den Beinen, landet man auch schon wieder, von Steinbrocken getroffen, auf dem Allerwertesten. Doch schnell lassen sich die Bewegungsabläufe durchschauen, bald weiß man: Diese Animation geht jener Attacke voraus. Der Sieg ist sicher, der Weg dahin lang. Viele Feinde vertragen so viele Treffer, dass der Klick-Finger erlahmt.

Und sollte doch mal die Lebens- oder Zauberenergie knapp sein, wird eben ein Elixier getrunken. Solche Tränke sind bei Händlern in hohen Mengen für lau zu haben: Volle Energiebalken per Knopfdruck, es gibt sicherlich spannendere Dinge. Die Kämpfe gehören nicht zu den Glanzseiten von **Fable**, was ungünstig ist. Denn die meiste Zeit verbringt man ringend mit Monstern.

Heldenaufbau durch Quests

Von den Erfahrungspunkten – je länger Sie ohne Schramme kämpfen, desto mehr gibt es – kaufen Sie sich größere Muskeln, stärkere Zaubersprüche oder Geschick im Umgang mit Pfeil und Bogen. Die Entwicklung schlägt sich nicht nur in den Charakterwerten nieder, auch das Erscheinungsbild passt sich an: Kämpfer kriegen Schultern mit einem Durchmesser von zwei Metern, dazu Narben, als wäre die Haut ein Acker. Zauberer bleiben schmal und im Gesicht deutlich zarter. Es ist eine Freude, dieser Entwicklung beizuwohnen.

Der Heldenalltag schaut so aus: Im Gildenhaus den Quest-Tisch anklicken, aus einer Text-Übersicht eine Aufgabe auswählen, selbige lösen. Mit einem Teleporter reisen Sie schnell von Ort zu Ort, längere Laufwege entfallen. Das hat ein bisschen was von einer Wirtschaftssimulation. Die Lust am Erkunden jedenfalls fehlt. Wenn Sie strikt dem roten Faden folgen, können Sie **Fable** innerhalb von etwa zehn Stunden durchspielen. Das Lösen

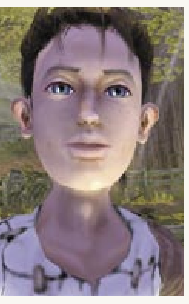
GEBLITZT Der Kettenblitz gehört zu den mächtigsten Sprüchen. In der höchsten Ausbaustufe trifft er vier Gegner gleichzeitig und lähmt sie.

GUT GETIMT Abwechselnd Pfeile abschießen und im geeigneten Moment eine Bodenrolle zum Ausweichen vollführen. So besiegt man Boss-Gegner.

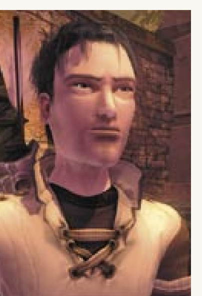
IN UNTERWÄSCHE Beim Annehmen von Quests dürfen Sie prahlen: „Das schaff ich nackig!" – Bei Erfolg gibt's mehr Gold und Ansehen.

Von Jung bis Alt

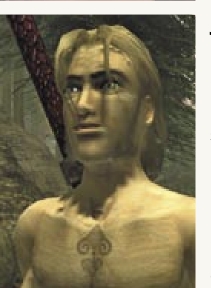
Fable deckt ein ganzes Heldenleben ab, die Hauptfigur altert sichtbar:



Bub
Ein rundes Gesicht mit Sommersprossen, dazu unschuldiger Blick und abstehende Segelohren: der Held als Lausbub.



Jugendlicher
Die Sommersprossen sind weg, die Kieferknochen und das Kinn ausgeprägter. Die Haut wirkt, als wäre sie mit Nivea behandelt.



Junger Mann
Die Haut zeigt erste Furchen und vereinzelt sogar Narben, die in Gefechten entstehen. Die Haare sind über die Jahre hinweg gewachsen.



Mann
Nicht nur das Gesicht, sondern auch der Oberkörper ist von Narben übersäht. Dem Helden ist zudem ein Bart gewachsen.



Alter Mann
Die Augen sind vom Alter milchig geworden, die Haare fast vollständig weiß. Doch ein bisschen dauert's noch bis zur Rente ...



Greis
Haut wie eine alte Pergamentrolle. Rauschebart wie Gandalf. Traurige Augen, in denen das Wissen vieler Jahre glänzt.

Fable: Das Die Sims unter den Rollenspielen

Fable bietet – neben einer Hauptstory, die ungefähr zwölf Stunden umfasst – etliche Möglichkeiten des Zeitvertreibs und des Geldverdienens.

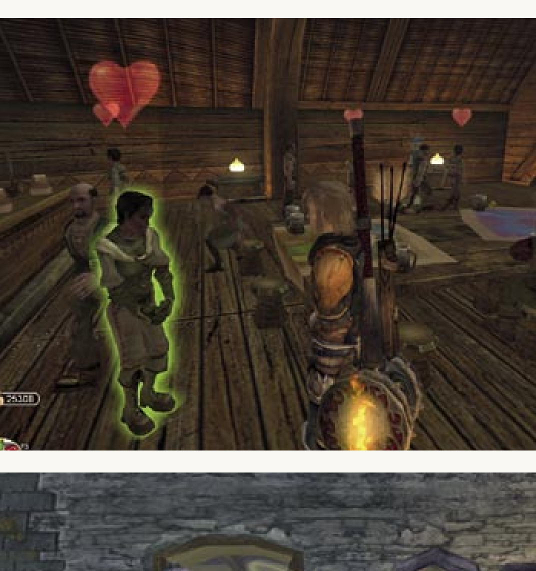


Angeln

Wenn sich das Wasser kräuselt, dann ist das als Zeichen zu verstehen, dass sich darin etwas Wertvolles aufhält. Mit einer Angel können Sie das Geheimnis lüften. Ein Soundeffekt signalisiert nach einigen Sekunden, dass etwas angebissen hat. Anhand von Mausklicks ziehen Sie den Schatz an Land.

Spiel um Geld

In den Kneipen von Albion (so heißt die Spielwelt) lässt sich ganz vorzüglich um Geld spielen. Hier geht es darum, eine Münze mit möglichst wenig Schüben auf den weißen Kreis zu schubsen. Wenn man die Bierkrüge im richtigen Winkel trifft, braucht man dafür sogar nur einen Zug.



Herzen gewinnen

Helden lassen die Herzen der Frauen (und Männer) höher schlagen. Wie hoch, das illustriert eine Grafik über den Köpfen der entsprechenden Personen. Geschenke beschleunigen den Prozess der Liebe. Kommt es zur Heirat, dürfen Sie mit dem Partner im gemeinsamen Haus leben.

Miete kassieren

Häuser, vor denen ein Schild mit der Aufschrift „zu verkaufen" angebracht ist, sind genau das. Sie können Ihre Gattin darin einquartieren oder die Räume vermieten, dann gibt's Kohle. Über den Sinn des Ganzen kann man streiten, denn Ihre Taschen sind auch ohne Nebenverdienst gut gefüllt.

sämtlicher Nebenaufgaben würde weitaus länger dauern, aber die meisten Missionsziele sind so langweilig, dass man die Beschreibung kaum ohne Müdigkeitsgefühle zu lesen imstande ist.

Das größte Problem liegt darin: Die optionalen Quests spielen sich auf Gebieten ab, die man in- und auswendig kennt, weil sie so klein, so begrenzt sind. Dafür, dass **Fable** viele Freiheiten im Verhalten lässt, ist die Spielwelt überraschend eng geschnürt worden: Weite Felder gibt es nirgendwo, immer führen schmale Wege durch die Wildnis. Wenige Schritte reichen, bis man die anschließenden Areale erreicht, voneinander getrennt mit einem Ladebildschirm.

Molyneux'sche Innovation

Das Interessante, das Erfrischende an **Fable** ist, wie es gängige Rollenspiel-Konventionen ignoriert und stattdessen Elemente aus **Die Sims** bezieht. Ihre Geschichte beginnt als kleiner Junge, der nach dem Tutorial das Erwachsenenalter erreicht und sich schließlich aufmacht, seine Familie zu retten und zu rächen. Die Story ist bewusst simpel gehalten, sie ist wie die Essenz eines Märchens: Unschuldiger entwickelt sich aus schicksalhaftem Antrieb heraus zum Held. Ihr Charakter altert zwar sichtbar, doch viele Jahre spult **Fable** nach Schlüsselsequenzen im Zeitraffer ab. Unscharfe und unspektakuläre Zwischensequenzen informieren dann über den Fortgang der Geschehnisse. Ebenso wenig Beiwerk schmückt den Antagonisten: Jack of Blades, ein maskierter Zauberer mit hauchender Stimme, verblüfft durch seine pure Anwesenheit. Das Spiel macht sich nicht ansatzweise die Mühe, seine Beweggründe auszuleuchten, er ist einfach vorhanden und abgrundtief böse.

Die Interaktion mit anderen Figuren funktioniert nicht über Dialoge, sondern mittels Gestik. Um Dorfbewohnern zu imponieren, können Sie per Tastendruck die Muskeln spielen lassen – man wird Ihnen zujubeln, wenn Sie bereits durch Ihre guten Taten aufgefallen sind. Es gibt noch andere Aktionen, etwa Hohn, Dank oder Flirt. Fürs Letztgenannte sind besonders jene empfänglich, die ein Herz-Icon über dem Kopf tragen. Je größer das Symbol, desto wahrscheinlicher eine gemeinsame Zukunft. Ist der oder die Angebetete unschlüssig, helfen Rosen, Pralinen oder – in schweren Fällen – teurer Schmuck bei der Entscheidungsfindung. Die Heirat erfolgt nach der Übergabe eines Ringes. Herzlichen Glückwunsch, es winken Hochzeitsgeschenke.

Die Möglichkeiten des Geldverdienens sind vielfältig. Kaufen Sie sich ein Haus im Dorf, um selbiges zu vermieten. Je mehr Gold Sie für die Renovierung ausgeben, desto mehr Miete fällt ab. Sie können auch, die Schaufel im Gepäck, auf Schatzsuche gehen. Oder in der Kneipe das Glücksspiel versuchen. Die Liste ließe sich fortsetzen. Angesichts des ohnehin meist prall gefüllten Geldbeutels fällt es aber schwer, die sich aufdrängende Frage abzuwürgen: Wozu das alles? Der spielerische Wert der optionalen Inhalte ist zweifelhaft.

Zwischen Gut und Böse

Mit Ihrem Vorhaben, eine lebendige Welt zu schaffen, haben es die Entwickler offensichtlich ernst gemeint. Der Tag- und Nachtwechsel vollzieht sich rasch, die wandelnden Lichtverhältnisse sind zum Anbeten schön: Es legt sich das Blau der Abenddämmerung übers Land, wenig später ist es stockdunkel. Die Wachen der Stadt gehen dann durch die Gassen und zünden die Laternen am Wegesrand an. Später macht sich das kalte Licht des Morgens breit, alles wirkt kühl und frisch, bis allmählich die Sonne durch die Wolken guckt und ihre leuchtenden Farben auf die Landschaft wirft. Die wundervolle Grafik und das Eigenleben der NPCs wecken die Illusion eines atmenden Umfelds: Ist die Nacht vorbei, machen die Händler ihre Geschäfte auf und verkünden, dass der Tag begonnen hat. Alle Einwohner reagieren auf Ihre Anwesenheit. Von Ihrem Ruf hängt ab, ob man Ihnen Beifall spendet. Im Vorbeigehen schnappen Sie Gesprächsfetzen auf: „Wie der Held in der Arena gekämpft hat, einfach wunderbar!" Sind Sie vor allem durch Ihre Grausamkeit aufgefallen, dann tuscheln die Menschen voller Furcht. Fieslinge erkennt man an ihren rötlichen Augen, Gutmenschen tragen einen Heiligenschein.

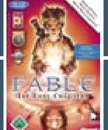
In **Fable** haben Sie die Wahl, als Retter in die Geschichte einzugehen oder als Bösewicht. Im richtigen Leben werden Sie alle Mühe haben, die Fassung zu bewahren, wenn Sie einmal die entsetzliche Inventar-Navigation erleben oder besser: ertragen mussten. Alle Gegenstände sind in einem vielfach verzweigten Textmenü (!) untergebracht, auf dem sich der Mauscursor so träge bewegt, als würde er mit Leim am Bildschirm pappen. Ein komisches Spiel, dieses **Fable**. (tw)

> Die Grafik und das Eigenleben der NPCs vermitteln die Illusion einer atmenden Welt.

HAU DRAUF Klischees in Fable: Auf dem Friedhof steigen Untote aus der Erde. Besonders viel halten sie aber nicht aus. Klar, bei DEM Hammer …

DICKES DING Dies, liebe Leser, ist kein Ent, sondern ein Fels, der mit Steinen wirft und verdammt viele Hiebe mit der Streitaxt aushält.

DUELL IM WALD Die roten Ränder links und rechts bedeuten, dass Sie den Gegner mit der Leertaste ins Visier genommen haben. Das ist vor allem im Zweikampf gegen stärkere Gegner nötig, die zu besiegen ein klein wenig Geschick voraussetzt.



FABLE THE LOST CHAPTERS
CA. € 40,-
23. SEPTEMBER 2005

THOMAS WEISS

„Fable ist mehr Schein als Sein. Aber es blendet gut."

Dass der ganze Freiheitsfirlefanz bloß heiße Luft ist, weil er spielerisch nichts bringt als Ärger mit der Steuerung – ich hab's erst zum Schluss begriffen, als ich schon zehn Stunden fasziniert war von diesem eigenartigen Rollenspiel. Die Handschrift von Molyneux steckt wahrlich in jeder Programmzeile: Man stapft mit offenem Mund durch die Welt, probiert Dinge aus, beobachtet gebannt die Auswirkungen des eigenen Charakters – und vergisst über all dem Glanz, wie erschreckend simpel dieses Action-Rollenspiel gestrickt ist. Den eigentlichen Spielablauf, ein kontextloses Monsterklopfen, könnte ich nämlich auch auf einem Bierdeckel erklären …

FELIX SCHÜTZ



„Ein ganzes Heldenleben in einem Spiel: faszinierend."

Von der Grafik war ich erschüttert in meiner Überzeugung, dass Konsolenumsetzungen immer ein bisschen komisch aussehen: Die Optik ist fantastisch und der Spielablauf flüssig wie reinstes Quellwasser, sofern man auf Schatten verzichtet. Das Spiel selber bleibt etwas hinter dieser Power-Präsentation zurück. Vor allem die Story beleidigt mich als Rollenspieler, weil sie sich höchstens als Gute-Nacht-Geschichte für Säuglinge eignet. Immer weitergespielt habe ich trotzdem: Es war faszinierend zu beobachten, wie sich meine Figur vom Grünschnabel zum weisen Seniorenheld entwickelte.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Lionhead Studios
Titel vom gleichen Entwickler:
- Black & White (81%)
- Black & White 2 (85%)
- The Movies (angekündigt)

Publisher: Microsoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.600 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.200 MHz, 1 GB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- \+ Wunderschöne, fantasievolle Grafik
- \+ Wahl zwischen Gut und Böse
- \+ Hervorragende, humorvolle Sprachausgabe
- − Schwierigkeitsgrad fordert nur Einsteiger
- − Abstürze und schlechte Speicherfunktion

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
80	Grafik	Gut (88)
	Sound	Sehr gut (90)
	Steuerung	Ausreichend (59)
	Mehrspieler	-



SCHAU Figuren und Umwelt sind in Myst 5 echte 3D-Grafiken – alles wirkt plastischer und lebendiger als in den Vorgängern.

REISE Durch diese Portale reisen Sie auf der Suche nach vier Steintafeln zwischen den verschiedenen Zeitaltern hin und her.

Myst 5: End of Ages

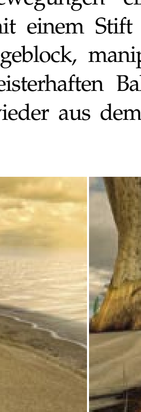
Finale einer Saga: Folge 5 erklärt zwölf Jahre Myst – dank besserer Story-Präsentation und Rätselabwechslung spannender denn je.

Mit bis dahin für unmöglich gehaltener Grafikpracht überraschte ein Adventure vor fast genau zwölf Jahren: **Myst 1** bestand zwar ausschließlich aus Standbildern, doch die steckten so voller Details und einzigartiger Formen, dass man unwillkürlich in den Bann der fremdartigen, fantasievoll gestalteten und buchstäblich mystischen Welt geriet. Vier Teile und über 14 Millionen verkaufte Spiele später endet das Abenteuer. **Myst 5** löst das Rätsel um die Zivilisation der D'ni auf.

End of Ages weckt sofort die für **Myst** typische Erkundungslust: Die einzigartig plastische Welt strahlt vor Rätselhaftigkeit, weil jede kleine Verzierung an einer Wand und jedes scheinbar achtlos liegengelassene Buch Teil eines komplexen Mechanismus sein kann. Anfangs weiß man nichts über Aufenthaltsort oder Spielziel. Erst eine Begegnung mit Yeesha, Tochter des aus Teil eins bekannten Atrus, bringt Licht ins Dunkel: Sie berichtet von fünf magischen Steintafeln, deren mächtigste man nicht vor dem Fund der anderen vier in Besitz nehmen darf. In der Folge reisen Sie durch Portale in das karibisch anmutende Noloben, das eisige Taghira und zwei weitere Parallelwelten.

Die Tafeln sind Kernelement der Geschichte und Teil eines innovativen Rätselkonzepts: Durch Schriftzeichen, die Sie über Mausbewegungen eingravieren wie mit einem Stift auf einem Collegeblock, manipulieren Sie die geisterhaften Bahro, die immer wieder aus dem Nichts erscheinen und ebenso schnell wieder verschwinden. Vor einer von unbekannten Buchstaben bedeckten Wand entdecken Sie etwa vier Schalen und eine Bodenplatte mit leuchtenden Zeichen. Übertragen Sie diese Symbole auf eine der erwähnten Steintafeln, erscheint ein Bahro und beschwört Regen herauf – in den anschließend mit Wasser gefüllten Schalen spiegeln sich die vier Letter, die Sie für ein späteres Rätsel benötigen. Überwiegend stellt **Myst 5** jedoch typische Logikaufgaben: Sie entschlüsseln Zahlen- und Buchstabensysteme oder den Aufbau riesiger Maschinen.

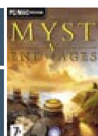
Die Umgebung, die man per WASD-Tasten oder Point&Click-Maussteuerung begeht, sowie die Charaktere scheinen dank echter 3D-Grafik greifbarer denn je. (js)



BEGEGNUNG Immer wieder treffen Sie auf den D'ni-Archivar Esher, dessen lange Ausführungen die Welt erläutern.



TAFELRÄTSEL Gravieren Sie die drei leuchtenden Symbole auf dem Boden in eine Steintafel ein, dann ist dieses Rätsel gelöst.



MYST 5: END OF AGES
CA. € 50,-
22. SEPTEMBER 2005

JUSTIN STOLZENBERG



„Dynamischere Rätsel und die lebendigste Welt aller Myst-Folgen motivieren"

Von allen **Myst**-Folgen motiviert **End of Ages** am stärksten: Endlich die Auflösung erleben zu wollen, treibt geradezu durch die lebendigste aller bisherigen **Myst**-Welten. Dazu trägt bei, dass große Teile der Geschichte jetzt in Gesprächen zutage kommen, weniger in dröger Tagebuchform, und dass das Steintafel-System erfrischende Abwechslung zum Zahlen- und Logikrätsel-Einerlei bietet. Um so frustrierender, dass einigen Rätseln noch immer eine Rückmeldung fehlt – oft muss man weite Wege laufen, um zu sehen, ob eine Aufgabe bewältigt wurde, was den Fortschritt unangenehm verzögert.

BENJAMIN BEZOLD



„Überwältigend, wenn man sich auf die fremde, erklärungsbedürftige Welt einlässt"

Einsteiger haben es denkbar schwer in **Myst 5**: Fragen, wer Yeesha und Atrus sind, wieso man durch Bücher in fremde Welten reist und was es mit der D'ni-Zivilisation auf sich hat, bleiben offen. Story-Anspielungen auf das Ende, die Entscheidung über die Kultur der D'ni, fungieren ohne Vorbildung kaum als Antrieb. **End of Ages** verlangt, dass man wie ein Forscher nach Details sucht und sich von der Andersartigkeit faszinieren lässt. Taucht man so in die fremde Welt ein, ist der abschließende **Myst**-Teil ein überwältigendes Abenteuer.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Cyan Worlds
Titel vom gleichen Entwickler:
- Uru (69)
- Riven (55)
- Myst (74)

Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 6 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.600 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.800 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- \+ Spannender Abschluss der **Myst**-Geschichte
- \+ Plastische, fantasievolle, detailreiche Welt
- \+ Innovative Steintafel-Rätsel als Abwechslung
- – Lässt Einsteigerfragen weitgehend offen
- – Keine Rückmeldung bei einigen Rätseln

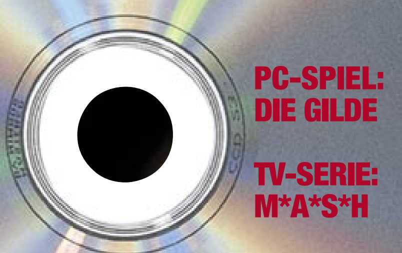
PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
80	**Grafik**	Gut (89)
	Sound	Sehr gut (90)
	Steuerung	Befriedigend (75)
	Mehrspieler	Nicht vorhanden

SFT - SPIELE FILME TECHNIK

ENTERTAINMENT HOCH DREI





MIT DVD

PC-SPIEL: DIE GILDE

TV-SERIE: M*A*S*H

SPIELFILM: COLLATERAL DAMAGE

JETZT NEU AM KIOSK FÜR NUR

2,99 €





AB INS KÖRBCHEN Animationen und Detailgrad der Spieler wurden nochmals verbessert und wirken extrem realistisch.

FREESTYLE CONTROL Ein Druck auf die L2-Taste des Gamepads zeigt Ihnen mögliche Spielzüge Ihrer Teamkameraden an – genial!

NBA Live 06



Mit NBA Live 06 zaubert EA Sports nicht nur den schönsten, sondern auch den besten Teil der Serie aufs Parkett.

Fast pünktlich zum Start der neuen NBA-Saison steht auch das dazugehörige Spiel mit sämtlichen Originaldaten in den Läden. Beeindruckendster Neuzugang von **NBA Live 06** ist die gründlich überarbeitete 3D-Engine, die ein zunehmend fotorealistisches Spielerlebnis bietet. Das fängt schon abseits des Spielfelds an. Dort sitzen nämlich erstmals hübsch animierte Polygon-Zuschauer und sorgen für eine wesentlich lebendigere Atmosphäre. Aber auch auf dem Platz hat sich eine Menge getan. Ob Tätowierung, eigenwilliger Haarschnitt oder Pflaster-Finger: Die noch detaillierteren Spieler sind von den echten NBA-Stars kaum zu unterscheiden und bewegen sich natürlicher denn je über den blank gewienerten Hallenboden. Slam Dunks, Monsterblocks oder Fastbreaks sehen aus wie im Fernsehen und gehen dank der bekannten Freestyle-Steuerung kinderleicht von der Hand. Kurzweilige Trainingsmodi und variable Schwierigkeitsgrade gestalten die Korbjagd auch für Einsteiger problemlos. Wie bei **NHL 06** verfügen auch bei **NBA Live 06** Starspieler wie Kobe Bryant oder Shaquille O'Neal über spezielle Fähigkeiten. Je nach Position bekommen Sie einen Kraftpaket-, Spielmacher- oder Top-Verteidiger-Bonus. Letztgenannte Abwehr-Asse sind Block- und Rebound-Spezialisten, während die Spielmacher trickreiche Bodenpässe oder verdeckte Zuspiele hinter dem eigenen Rücken beherrschen. Kraftpakete vollführen spektakuläre Dunks und flinkere Dribblings. Geradezu herausragend: Die KI der Mit- und Gegenspieler. Vor allem die gegnerische Abwehr steht erstklassig und ist bei Rebounds oder Fastbreaks hellwach. Um Punkte zu erzielen, ist ein überlegteres und taktischeres Spiel gefragt – im Gegensatz zu den eher arcade- und actionlastigeren Duellen des Vorgängers. Nicht ganz so perfekt: In der uns vorliegenden Testversion gab es noch einen Tick zu viele Fouls und dadurch resultierende Freiwürfe. Super: Neben Saison- und Dynasty-Modus ist auch wieder das vergnügliche „NBA All-Star Weekend" mit Slam Dunk Contest, 3 Point Shoot Out, Rookie Challenge und dem beliebten All-Star Game dabei. (cs)



ERKANNT? Dirk Nowitzki, hier ausnahmsweise im Trikot der Euro All Stars, tankt sich durch die gegnerische Abwehr.

HÄUFIGES BILD Im Gegensatz zum Vorgänger entscheiden die Schiedsrichter viel öfters auf Foulspiel und Freiwurf.



NBA LIVE 06

CA. € 45,-
06. OKTOBER 2005

CHRISTIAN SAUERTEIG



„I love this Game! NBA Live 06 setzt neue Maßstäbe und toppt den Vorgänger um Längen."

Seit **NBA Live 95** bin ich Fan von EA Sports' Basketball-Simulation – doch dieses Jahr haben sich die Kanadier selbst übertroffen. Das weniger arcadelastige Spiel erfordert sicherlich mehr Übung als zuvor, bietet dafür aber die bisher realistischste Simulation der Korbjagd. Und die zweifelsohne schönste! Denn die fotorealistische Optik der NBA-Stars ist wie die zahlreichen neuen Moves und Tricks absolut herausragend. Über den gelegentlich zu kleinlichen Schiedsrichter trösten mich das famose „All-Star Weekend" und die Classic-Teams der 50er-, 60er-, 70er-, 80er- und 90er-Jahre locker hinweg.

JUSTIN STOLZENBERG



„Schöner – aber auch schwerer. NBA Live 06 ist ein Fest für Basketball-Fans. "

Installieren, losspielen, siegen – das war bei den Vorgängern kein Problem. Ohne die nötigen Trainingseinheiten liege ich bei **NBA Live 06** allerdings schon nach dem ersten Viertel hoffnungslos zurück. Die Freestyle-Control ist klasse, erfordert aber reichlich Übung. Genau wie die neuen Superstar-Moves, die das Spiel sehr viel strategischer machen und noch schönere Spielzüge versprechen. Fehlt eigentlich nur noch die Lizenz der Deutschen Basketball Liga zum vollkommenen Glück.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: EA Sports
Titel vom gleichen Entwickler:
- NHL 06 (87)
- FIFA 06 (84)
- NBA Live 2005 (88)

Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 4/2/2
USK-Alterseinstufung: Ohne Beschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.200 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Famose Optik
+ Realistischer Spielablauf
+ Ordentliche Steuerung
+ Offizielle NBA-Lizenz
− Etwas kleinliche Schiedsrichter

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
91	Grafik	Sehr gut (92)
	Sound	Gut (89)
	Steuerung	Gut (84)
	Mehrspieler	Sehr gut (93)


NINTENDO DS
KOMMANDIERE GANZE ARMEEN!
MIT DEINEM FINGER!
ADVANCE WARS
DUAL STRIKE
Übernimm das Kommando in Advance Wars: Dual Strike! Du hast alles im Griff: das Oberkommando über ein ganzes Heer von Truppen und die Befehlsmacht über Kampfpanzer, Schlachtschiffe und Kampfflugzeuge. Führe deine Truppen durch 25 Missionen oder liefere dir kabellose Multiplayer-Schlachten. Sieg oder Niederlage – deine Taktik und dein Fingerspitzengefühl werden es entscheiden!
AB 30. SEPTEMBER IM HANDEL.
TOUCH ME!
www.nintendo.de
© 2005 NINTENDO/INTELLIGENT SYSTEMS. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

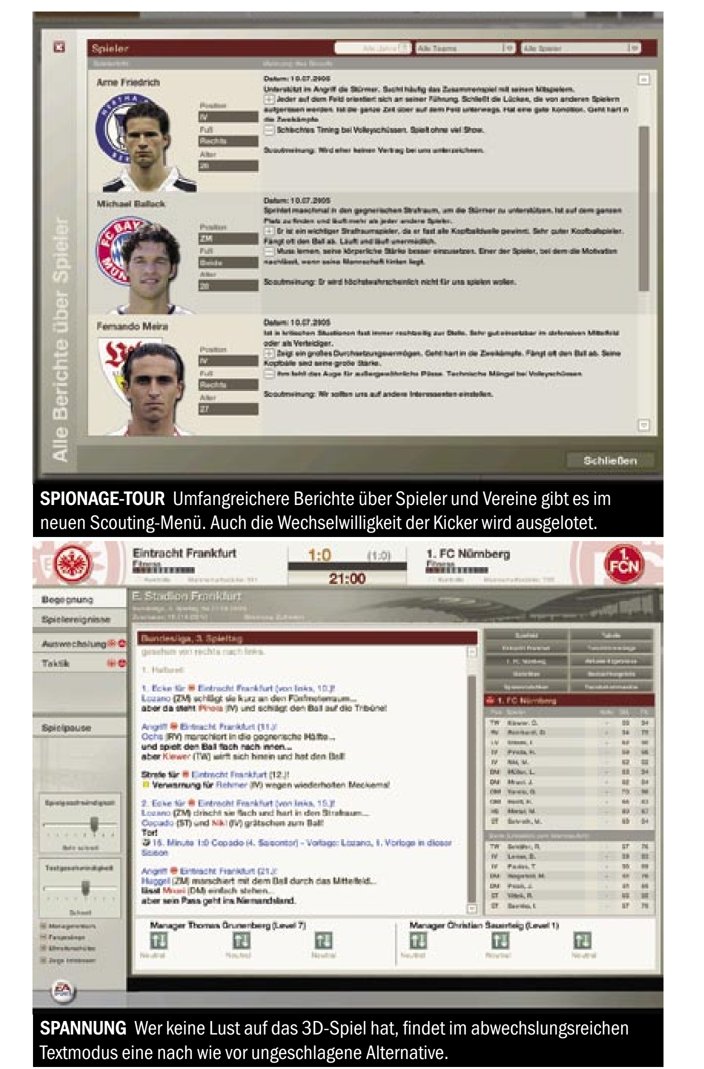


KAHN IM KASTEN FM-Spieler wissen mehr: Bei der Fußball-Weltmeisterschaft 2006 wird Oliver Kahn das Tor hüten und Jens Lehmann auf der Bank Platz nehmen.

INFORMATIONSQUELLE Nachrichten und Statistiken aus den Ligen verrät die virtuelle Homepage „Fußballwelt".

Fußball Manager 06

Meister aller Kassen? Der Fußball Manager 06 soll auch außerhalb Deutschlands zum Verkaufsschlager werden und überrascht nicht nur mit einem aufgeräumteren Menü-Design.



SPIONAGE-TOUR Umfangreichere Berichte über Spieler und Vereine gibt es im neuen Scouting-Menü. Auch die Wechselwilligkeit der Kicker wird ausgelotet.

SPANNUNG Wer keine Lust auf das 3D-Spiel hat, findet im abwechslungsreichen Textmodus eine nach wie vor ungeschlagene Alternative.

Fans der Serie werden sich verwundert die Augen reiben – denn die neueste Ausgabe des weltmeisterlichen **Fußball Manager** bekam ein radikales Face-Lifting spendiert. „Internationalerer Look" nennt man das Ganze bei EA Sports. Anstelle eines bunten und verspielten Hauptmenüs navigieren Sie zukünftig durch edlere, aber auch sehr viel nüchternere Bildschirme. Das mag nicht jedem auf Anhieb gefallen, überzeugt im Spielverlauf jedoch durch ein hohes Maß an Übersichtlichkeit. Die Aufteilung der einzelnen Menüpunkte erinnert dabei frappierend an Segas **Football Manager 2005,** ist optisch allerdings sehr viel ansprechender und strukturierter geraten.

Transparentes Stärkesystem

Die zweite Neuerung betrifft das Stärkesystem. Auch hier haben die Entwickler beim englischen Megaseller gespickt und ein neues System basierend auf 42 Spielerattributen (etwa Schusskraft, Stellungsspiel, Schnelligkeit) von 0 bis 99 eingeführt. Außerdem verkörpert jeder Kicker einen speziellen Spielertypus, der ihm auch im echten Fußballer-Leben anhaftet und seine Spielweise kennzeichnet. Bayerns Schweinsteiger beispielsweise ist ein Dribbler, Real Madrids Ronaldo ein Sturmtank und Lincoln von Schalke 04 ein Spielmacher. Ausrangiert wurde dafür die Zeitung mit Spielberichten und Gerüchten – stattdessen gibt es mit der simulierten Internetseite „Fußballwelt" nun eine noch größere Informationsquelle mit Nachrichten, Interviews, Umfragen und Unmengen an Statistiken aus allen Ländern und Ligen. Wer die Vorgänger kennt, weiß: das sind eine ganze Menge. 68 Ligen aus 38 Ländern mit sämtlichen Originaldaten zählten wir. Aus Deutschland sind neben der Ersten und Zweiten Bundesliga auch die beiden Regionalligen mit von der Partie. Letztere allerdings noch immer ohne Originaldaten. Abhilfe schafft hier der für Anfang Oktober angekündigte Editor.

Realistischeres 3D-Spiel

Neben dem atmosphärisch starken und abwechslungsreichen Textmodus setzt der **Fußball Manager 06** beim 3D-Spiel auf die Optik von **UEFA Championsleague 04/05**. Die sieht nicht nur verdammt hübsch aus, sondern sorgt auch für ein realistischeres Spielerlebnis – langweiliges Mittelfeldgeplänkel, gelegentliche Fehlpässe und auch mal missratene Angriffe inklusive. Wer darauf keine Lust hat, kann sich auch nur die Highlights anzeigen lassen und verfolgt den Rest des Spiels in einem leicht abgespeckten Textmodus. Zurück auf dem Spielfeld stellen gewiefte Taktiker erfreut fest, dass Anweisungen wie Positionstreue, Flankenhäufigkeit, Manndeckung oder Flügelspiel von ihrer Mannschaft exakt umgesetzt werden. Die Tatsache, dass sich keine Spielszenen mehr wiederholen und Standardsituationen nicht mehr wie aus der Konserve wirken, dürfte viele Textmodus-Anhänger zum genialen 3D-Spiel wechseln lassen. Und nach dem Abpfiff feiert mit dem neuen Match-Analyse-Tool das Mekka für Statistikfreaks Premiere. Hier können Sie bestimmte Situationen oder das ganze Spiel noch einmal aus der 2D-Perspektive verfolgen und mithilfe umfangreicher Statistiken analysieren. Außerdem gibt es nun einen eigenen Pressebereich, in dem Sie mit den Medien gezielt über Themen plaudern können sowie ein erweitertes Scout-Menü mit detaillierteren Gegner- und Spieler-Beobachtungen. Die KI der PC-Teams wurde ebenfalls überarbeitet. Häufigere Taktikwechsel und glaubwürdige Transfers sind das erfreuliche Resultat. Grund zum Meckern gibt es allerdings auch, denn in unserer Testversion funktionierte der Transfermarkt nicht immer astrein. War Verein X unser Gebot von einer Million Euro für Spieler Y nicht hoch genug und boten wir darauf 1,5 Millionen, kam kurze Zeit später die Nachricht, dass der Kicker ab sofort für eine Ablöse von 1,1 Millionen seine Stiefel für uns schnürt. Komisch. Noch seltsamer: Konnten wir uns in zwei oder drei Verhandlungsrunden nicht auf eine Ablöse für einen anderen Balltreter einigen, erreichte uns die Nachricht, dass der Spieler ablösefrei zu uns wechselt. Allerdings erst nach Vertragsende in drei Jahren ... EA Sports versprach, diese Probleme per Patch zu beheben.

Reif für die Insel?

Neben der klassischen „Trainager"-Karriere können Sie auch wieder Ihren eigenen Verein gründen und aus der Kreisliga in die Bundesliga führen; ein extrem motivierendes Vergnügen. Bleibt also alles anders – könnte man meinen, und doch fehlt dem objektiv noch besseren **Fußball Manager 06** subjektiv ein wenig die Heimeligkeit und Verspieltheit der Vorgänger. „Typisch deutsch" ist an dem edel wie schnörkellosen Spiel nicht mehr viel. Das ist zwar schade, aber gewiss kein Beinbruch. Denn was will man anderes erwarten, wenn die Hälfte des Kölner Entwicklungsteams aufgelöst und ein Großteil des Spiels zwecks „Erschließung neuer Märkte" im fernen Kanada programmiert wurde? (cs)

Die wichtigsten Neuerungen auf einen Blick



Menüdesign

Schlicht, aber edel – und dabei verdammt übersichtlich. So präsentiert sich der **Fußball Manager** zum WM-Jahr. Die neue Struktur erinnert stark an den **Football Manager 2005** von SI Games, den der **FM 06** in England vom Thron stoßen will.

3D-Spiel

Für das bisher realistischste Spielerlebnis zeichnet die Match-Engine von **UEFA Championsleague 04/05** verantwortlich. Taktische Vorgaben werden perfekt umgesetzt und die Spiele herrlich wirklichkeitsnah simuliert. Super!



Stärkesystem und Spielerinfos

Die Stärke aller Spieler wird neuerdings in einem Wert von 0 bis 99 ausgegeben und setzt sich aus 42 Attributen (wie Kopfball, Tackling oder Teamwork) zusammen. Außerdem hat nahezu jeder Spieler ab sofort ein Real-Foto im Profil.

Match-Analyse-Tool

Nach dem 3D-Spiel analysieren Sie die Partie mithilfe zahlreicher Statistiken noch einmal aus der Vogelperspektive. Ein Mausklick verrät zudem Laufwege (siehe Screenshot) einzelner Spieler oder den Ort sämtlicher Fouls.

FUSSBALL MANAGER 06
CA. € 45,-
06. OKTOBER 2005

CHRISTIAN SAUERTEIG

„Edel und stark: Der Fußball Manager gibt sich auch im WM-Jahr keine Blöße."

Mal ehrlich: Der Abstieg Bayern Münchens wäre wahrscheinlicher als keine erneute Meisterleistung von EA Sports **Fußball Manager**-Reihe. Die diesjährige Ausgabe glänzt mit einem schlichteren, aber auch übersichtlicheren Menüdesign sowie einem herausragenden 3D-Spiel. Taktische Vorgaben werden exakt umgesetzt und der ganze Spielablauf wirkt authentischer. Die neuen Stärkewerte machen vor allem die Trainingsergebnisse nachvollziehbarer und verleihen dem Titel ein Mehr an Spieltiefe. Das Match-Analyse-Tool ist eine witzige Spielerei, mir allerdings eine Spur zu freakig.

PETRA FRÖHLICH 

„Wenige, aber sinnvolle Neuerungen: Der FM 06 festigt seinen Spitzenplatz."

„Was ist das?", waren meine Gedanken, als ich den **Fußball Manager 06** zum ersten Mal startete. Das nüchterne Menüdesign überzeugte mich erst nach einigen Spieltagen von seiner Zweckmäßigkeit, inzwischen möchte ich den ungewohnt übersichtlicheren Look wie das neue Stärkesystem und verbesserte 3D-Spiel nicht mehr missen. Verzichten würde ich hingegen gerne auf den kleinen Transfermarkt-Bug. Dass ein solcher Fehler in der Beta-Phase nicht auffällt, ist enttäuschend. Hoffentlich veröffentlich EA Sports den ersten Patch zeitnah zum Release.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: EA Sports
Titel vom gleichen Entwickler:
- FIFA 06 (84)
- NBA Live 06 (91)
- Fußball Manager 2005 (88)

Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 4/--/--
USK-Alterseinstufung: Ohne Beschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.200 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Aufgeräumteres Menüdesign
+ Unmengen an Originaldaten
+ Motivierende Manager-Karriere
+ Realistisches 3D-Spiel
− Leichte Logikprobleme im Transfermarkt

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
91	Grafik	Gut (86)
	Sound	Gut (84)
	Steuerung	Gut (89)
	Mehrspieler	Befriedigend (75)



GT Legends

PC Games SILBER AWARD 89 11/2005

Die Legende lebt? Die Legenden leben! Die Rede ist von den famosen Rennsemmeln der 60er- und 70er-Jahre, die GT Legends zu neuem Leben erweckt.

Verspüren Sie auch dieses Kribbeln im rechten Fuß, wenn Steve McQueen in der legendären Verfolgungsjagd des Hollywood-Streifen **Bullit** mit dem Ford Mustang den Highway entlangbrettert, Michael Dudikoff in seiner Cobra in der gleichnamigen TV-Serie auf Verbrecherjagd geht oder die beiden CI5-Agenten Doyle und Bodie alias **Die Profis** die Reifen ihres Ford Capri zum Qualmen bringen? Dann scheinen Sie ganz offensichtlich auf Autoklassiker abzufahren und sind somit geradezu prädestiniert für den **GTR**-Nachfolger **GT Legends**. Denn hier stehen die populärsten Flitzer der 60er- und 70er-Jahre im Mittelpunkt. Diese können zwar hinsichtlich Technik und Sicherheit bei weitem nicht mit aktuellen Modellen mithalten, wecken dafür aber auf den ersten Blick Emotionen und lassen Nostalgikerherzen höher schlagen. Selbst wenn Sie den Klassikern vergangener Tage eher wenig abgewinnen können, sollten Sie als Genreanhänger dem Titel unbedingt eine Chance geben, schließlich verbirgt sich hinter **GT Legends** ein herausragendes Rennspiel.

Während sich der Einzelspielermodus von **GTR** lediglich auf eine komplette Saison beschränkte, sorgt **GT Legends** endlich mit einer umfangreichen Karriere für Langzeitmotivation. Dabei starten Sie mit einem relativ zahmen Mini Cooper S in der Einsteigerserie und arbeiten sich durch Siege in die höheren PS-Klassen vor. Insbesondere Anfängern kommt dieses System zugute. So können Sie sich schrittweise an die immer schwerer zu beherrschenden Boliden gewöhnen. Das Fahrverhalten des Mini ist beispielsweise so gutmütig, dass es schon fast an ein Wunder grenzt, Mister Beans Kultgefährt in den Reifenstapel zu setzen. Bei der ultimativen Heckschleuder hingegen, der Chevrolet Corvette aus dem Jahre 1976, genügt ein etwas zu forscher Tritt aufs Gaspedal und Sie küssen die Leitplanke. Obendrein stehen fünf Schwierigkeitsgrade zur Wahl. Auf den niedrigen Levels vermeiden ABS, Lenkhilfe oder Traktionskontrolle so manchen ungewollten Ausritt ins Kiesbett. Außerdem fahren die KI-Gegner nicht am Limit und sind trotz Ihres letzten Platzes im Qualifying relativ leicht einzuholen. Ganz anders die Profi-Stufe: Hier verzichten Sie auf elektronische Hilfsmittel und kämpfen gegen extrem aggressive Kontrahenten, die äußerst rabiat unterwegs sind. Alles in allem ist der Schwierigkeitsgrad sehr ausgewogen und macht **GT Legends** auch für Fans von Arcade-Rennern interessant.

Ohne Moos nix los

Ihre Leistungen im Karrieremodus belohnt **GT Legends** mit Geld. Haben Sie genug auf der hohen Kante, statten Sie dem Autohändler einen Besuch ab und kaufen einen neuen Wagen. Insgesamt warten 26 offiziell lizenzierte und extrem detailliert nachgebildete PS-Monster der drei aktuellen FIA-Rennserien GTC ´65, TC ´65 und GTC-TC ´76 auf eine Probefahrt. Dazu zählen neben den eingangs erwähnten Klassikern unter anderem der BMW CSL, DeTomaso Pantera, Jaguar MK2, Mercedes 300SL und der gute alte Porsche 911. Sogar das Lieblingsauto des Heimwerkerkönigs Tim Taylor aus **Hör mal, wer da hämmert** ist mit von der Partie, nämlich der Austin Healey 3000. Zwar spornt die Aussicht auf freizuschaltende Gefährte zu Höchstleistungen an, perfekt ist der Karriere-Part aber längst nicht. Man vermisst einfach eine Story, die die einzelnen Veranstaltungen miteinander verknüpft. Nicht mal ein paar Videos aus vergangenen Zeiten gibt es zu bestaunen.

Vor einem Rennen bleibt im Training genügend Zeit, das richtige Setup zu finden, was gerade auf den höheren Stufen über Sieg oder Niederlage entscheidet. Dabei legen Sie in einem übersichtlichen Bildschirm Getriebeübersetzung, Reifendruck, Radsturz, Lenkeinschlag und Stoßdämpferhärte fest. Obwohl die Optionsvielfalt keine Wünsche offen lässt, gibt es aus der Sicht von Fahranfängern Anlass zur Kritik. Denn wer keinen Schimmer von der Technik eines Autos hat, steht auf verlorenem Posten. Weder im Spiel – zum Beispiel anhand eines Mechanikerlehrgangs – noch im Handbuch wird erklärt, was genau die einzelnen Einstellungsmöglichkeiten bringen. Ferner haben wir vorgefertigte Setups für die jeweiligen Rennstrecken vermisst. Dafür können Sie in der Box permanent die Konkurrenz anhand eines Monitors beobachten und rasch reagieren. Etwa wenn Sie mitbekommen, dass der Zweitplatzierte kurz vor Schluss erneut herausfährt und Ihre Bestzeit in Angriff nehmen will. Besonders im Mehrspielermodus ein sehr interessantes Feature, um Ihrem Rivalen beispielsweise die schnelle Runde zu vermiesen, indem Sie auf die Piste gehen und den Kollegen unfair blocken.

Realismus pur

Wer angesichts der momentanen Spritpreise keine Lust hat, den Bleifuß bei seinem Privatauto durchtreten zu lassen, sollte dies bei **GT Legends** tun. Denn der größte Trumpf der schwedischen Simulation ist die brillante Fahrphysik. Bereits nach wenigen Kilometern vergessen Sie, dass Sie eigentlich vor dem PC sitzen und fühlen sich wie in einem echten Rennwagen – dermaßen realistisch verhalten sich die Restoschlitten auf der Piste. Es gelingen wirklich atemberaubende Drifts und ein ausbrechendes Heck lässt sich durch beherztes Gegenlenken wunderbar einfangen. Beeindruckend auch, wie Bodenwellen oder Curbs Sie zu ständigen Lenkkorrekturen zwingen. Sind Sie mit einem guten Force-Feedback-Lenkrad unterwegs, kommen Sie sogar richtig ins Schwitzen und klagen am nächsten Morgen über Muskelkater in den Armen. Klasse! Auch mit den Analogsticks eines Gamepads bereitet **GT Legends** riesige Freude am Fahren. Sehr ordentliche Zeiten legen Sie übrigens auch per Tastatur

Fließende Tag- und Nachtwechsel

Statt Wettereffekten spendierte Simbin GT Legends spannende Nachtrennen.

MITTAG

High Noon am Nürburgring. Das Rennen startet bei strahlendem Sonnenschein in der Mittagshitze. Hoffentlich hält der Motor.

DÄMMERUNG

Dank Zeitbeschleunigung wandert die Sonne im Eiltempo übers Firmament. Bereits in der sechsten Runde blendet Sie der tiefstehende Feuerball, die Dämmerung bricht herein.

NACHT



In der neunten Runde sehen Sie beinahe die Hand nicht mehr vor Augen, so dunkel ist es. Sie schalten das Licht ein und fahren im Mondschein das Rennen zu Ende.

UNFALL Trotz dieses spektakulären Crashs können alle Beteiligten das Rennen zwar fortsetzen, müssen aber aufpassen, da die Radaufhängungen beschädigt wurden.



PS-MONSTER Die 76er Corvette ist ohne Fahrhilfen nur schwer zu beherrschen. Beim Anfahren sollten Sie behutsam aufs Gaspedal treten, um nicht eine böse Überraschung zu erleben.





1. OPTIONALE GANGANZEIGE; 2.OPTIONALER RÜCKSPIEGEL; 3.TACHOMETER ; 4. DREHZAHLMESSER; 5. ANZEIGE DER AKTUELLEN RUNDENZEIT; 6. ANIMIERTE FAHRERHÄNDE UND FÜSSE

auf den Asphalt. So richtig überspringen will der Funke mit dem Keyboard aber nicht.

Keine Frage, selbst der beste Pilot leistet sich irgendwann einen Fahrfehler und kracht mal in die Streckenbegrenzung. Während ein Formel-1-Renner wahrscheinlich mit einem Totalschaden liegen bleiben würde, geht die Fahrt mit den **GT Legends**-Autos meistens weiter. Schließlich handelt es sich um äußerst robuste Boliden, die einiges einstecken. Was aber nicht heißt, dass Sie sich auf den 25 originalgetreu nachgebildeten Rennstrecken – zu denen Spa, Monza und der Nürburgring zählen – wie Daniel Küblböck im Straßenverkehr aufführen können. Je nach Schwere der Kollision haben Sie dank des glaubwürdigen Schadenmodells fortan etwa mit einer verbogenen Aufhängung zu kämpfen. Beeindruckend auch, wie realistisch die Reifen von Runde zu Runde abbauen. Wermutstropfen: Schäden sind optisch nicht sehr differenziert dargestellt. Krachen Sie etwa in das Heck des Vordermanns, fliegen stets Stoßstange, Kühlergrill und Scheinwerfer in einem Stück davon. Beulen oder Kratzer bilden die Ausnahme, Scheiben zerspringen generell nicht. So gewinnt man eher den Eindruck, einen Revell-Bausatz zu zerlegen, nicht aber einen echten Wagen.

Aggressive Gegner

Auf den höheren Schwierigkeitsgraden geht es bei **GT Legends** wie im Berufsverkehr auf der Autobahn zur Sache, nämlich hart. Mit allen Mitteln wird um eine bessere Position gekämpft und Fehler werden schamlos ausgenutzt. Überholmanöver stellen somit auch für Profis eine echte Herausforderung dar. Trotz der rabiaten Fahrweise bleiben Massencrashs seltsamerweise der Ausnahmefall, es sei denn, Sie fabrizieren mit Absicht einen. Selbst in der ersten Schikane, bei der das Gedränge bekanntermaßen am größten ist, können die animierten Streckenposten das gelbe Fähnchen stets unten lassen. Einzig und allein Auffahrunfälle – verursacht durch Verbremser – beobachtet man häufig. Die verlaufen aber äußerst glimpflich und werfen weder Drängler noch den Geschädigten aus der Bahn. Und was ist mit Ausfällen aufgrund eines technischen Defekts? Selbst bei Rennen über zwei Stunden kamen alle Gegner ins Ziel. Von Motorschäden scheint nur der Spieler betroffen zu sein, nicht der PC. Ärgerlich!

> Je nach Schwere der Kollision haben Sie dank des glaubwürdigen Schadenmodells fortan etwa mit einer verbogenen Aufhängung zu kämpfen!

Viel Liebe zum Detail

Das ohnehin sehr realistische Fahrerlebnis runden die originalgetreu nachgebildeten Cockpits der 26 Traumwagen ab. Hier sitzt nicht nur jeder Knopf am richtigen Platz, die Instrumente sind obendrein hervorragend ablesbar. Außerdem spendierte Simbin einen animierten Fahrer, der Hände und Füße korrekt bewegt. Auch von außen wurden die Fahrzeuge verblüffend detailliert gestaltet. Abstriche müssen Sie hingegen bei der Streckenumgebung in Kauf nehmen. Abseits des Asphalts geht es ziemlich trist zu. Ein paar mehr Fans hätten es schon sein dürfen. Im Motodrom des Hockenheimrings jubelt beispielsweise kein einziger Zuschauer. Eine Gänsehautatmosphäre, wie man sie von Formel-1-Übertragungen her kennt, bleibt somit aus. Großes Kino sind hingegen die fließenden Tag- und Nacht-Wechsel. Eine optionale Zeitrafferfunktion sorgt dafür, dass Sie auch bei kurzen Rennen über acht Runden in den Genuss dieses optischen Leckerbissens kommen. Während der Fahrt geht die Sonne unter und Sie kämpfen plötzlich zusätzlich gegen die Dunkelheit. Passen Sie also unbedingt auf, dass Sie nicht die Scheinwerfer kaputtfahren. Wettereffekte wie Regen, Nebel oder Schnee gibt es in **GT Legends** nicht.

Auch wenn der Karrieremodus für Tage an den Monitor fesselt, irgendwann hat man alle Bonusfahrzeuge freigeschaltet und sämtliche Wettbewerbe gewonnen. Dennoch bleibt **GT Legends** weiterhin interessant. Dem fantastischen Mehrspieler-Part sei Dank. Sofern Sie nicht im LAN gegen Freunde antreten wollen, können Sie über die Internet-Lobby mit bis zu 15 Gleichgesinnten um die Wette fahren und ein komplettes Rennwochenende bestreiten. Ärgerliche Lag-Probleme traten während unserer Testfahrten keine auf, der Netzcode hinterließ einen sehr stabilen Eindruck. (bb)

IM WETTBEWERB

DTM RACE DRIVER 2 TEST IN PCG 06/04	GTR TEST IN PCG 12/04	GT LEGENDS TEST IN PCG 11/05
TECHNIK		
GUT (88%)	**BEFRIEDIGEND** (79%)	**GUT** (87%)
+ Hochdetaillierte Fahrzeuge und Strecken + Gerenderte Zwischensequenzen + Erstklassige Rauch- und Partikeleffekte + Guter Motorensound – Wagen werden nicht dreckig	+ Extrem detaillierte Fahrzeuge + Realistisch nachgebildete Strecken + Fantastischer Motorensound – Leblose Umgebungsgrafik – Keine Boxencrews	+ Autos ähneln den Vorbildern frappierend + Schöne Raucheffekte + Detaillierte Cockpits + Tolle Motorensounds – Triste Streckenbegrenzungen
ATMOSPHÄRE		
SEHR GUT (91%)	**BEFRIEDIGEND** (79%)	**GUT** (81%)
+ Hintergrundstory mit etlichen Wendungen + Witzige Charaktere – Seifenoper-Handlung	+ Originaldaten + Realistische Rennabläufe – Keine Story – Kaum Boxenfunk	+ Gelungenes Retro-Feeling + Drei offizielle FIA-Lizenzen + Hoher Realismusgrad – Story fehlt – Teilweise gähnend leere Tribünen
SPIELDESIGN		
GUT (89%)	**GUT** (86%)	**GUT** (88%)
+ Umfangreicher Karrieremodus + Riesige Auswahl an Fahrzeugen und Strecken + Starke, teils etwas unfaire PC-Gegner – Knackiger Schwierigkeitsgrad – Sehr gewöhnungsbedürftig für Einsteiger	+ Sehr viele Autos und Teams + Fantastische Steuerung + Etliche Tuningoptionen, super Telemetrie – Karrieremodus fehlt – Gegner fahren zu perfekt	+ Üppiger Fuhrpark + Ausgewogener Schwierigkeitsgrad + Karrieremodus mit Bonusfahrzeugen + Glaubwürdige Fahrphysik – Computergegner bauen zu wenig Unfälle
MULTIPLAYER		
SEHR GUT (90%)	**GUT** (85%)	**GUT** (89%)
+ Schnelle, actionreiche PS-Duelle + Zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten + KI-Gegner – Nur für zwölf Spieler	+ Komplettes Rennwochenende spielbar + Massenhaft Optionen + Über 24 Spieler im Internet – Keine Computergegner	+ Guter Server-Browser mit Chat-Funktion + Spannendes Qualifying dank TV-Funktion + Auf Wunsch komplettes Rennwochende – Keine KI-Piloten
SPIELSPASS		
SEHR GUT (90%)	**GUT** (86%)	**GUT** (89%)

MOTIVATIONSKURVEN

BEGEISTERT – NEUTRAL – FRUSTRIERT; 6 STD. – 12 STD. – 18 STD. – 24 STD.

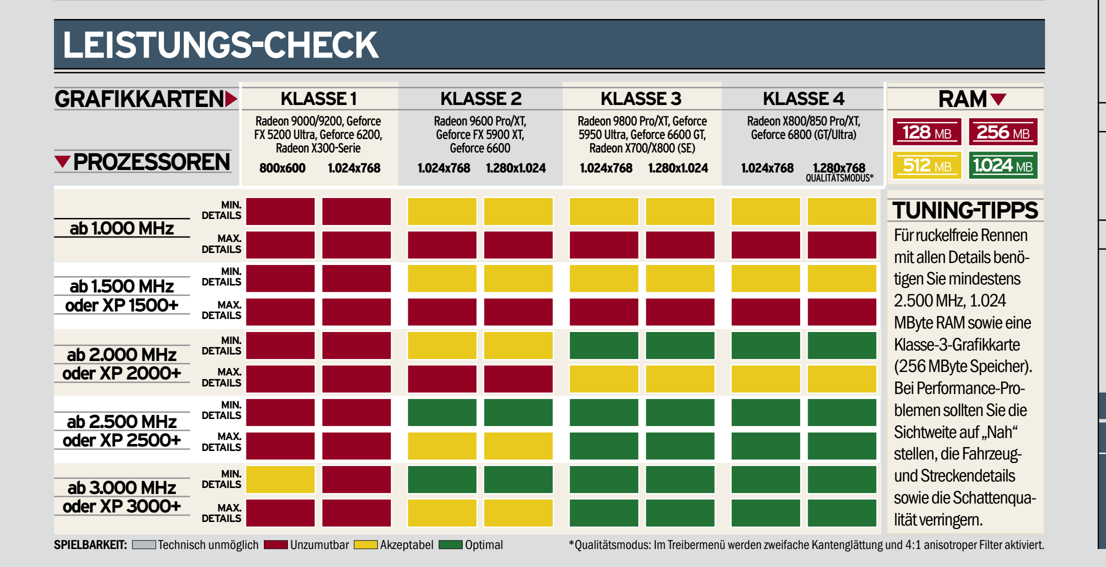
DTM Race Driver 2	GTR	GT Legends
Spieldauer (Einzelspieler): 18 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 18 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 18 Stunden

1 Das gutmütige Fahrverhalten des Mini Cooper S ermöglicht einen problemlosen Spieleinstieg. Die detaillierten Cockpits begeistern auf Anhieb.

2 Die ersten Rennen waren recht einfach zu gewinnen, jetzt dürfen Sie erstmals hinter das Steuer eines schnelleren Wagens, was leichte Probleme bereitet.

3 Mittlerweile beherrschen Sie auch die giftigen Heckschleudern. Auf der Strecke vermissen Sie hingegen spektakuläre Unfälle unter den KI-Piloten.

4 Auch wenn eine Story fehlt, lässt der Spaß nicht nach. Die Bonusfahrzeuge motivieren zum Weiterspielen, der höchste Schwierigkeitsgrad stellt eine große Herausforderung dar.



LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN

- KLASSE 1: Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie
- KLASSE 2: Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600
- KLASSE 3: Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)
- KLASSE 4: Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra)

Prozessor	Details	Klasse 1 800x600	Klasse 1 1.024x768	Klasse 2 1.024x768	Klasse 2 1.280x1.024	Klasse 3 1.024x768	Klasse 3 1.280x1.024	Klasse 4 1.024x768	Klasse 4 1.280x768 Qualitätsmodus*
ab 1.000 MHz	Min. Details	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	Max. Details	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	Min. Details	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	Max. Details	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	Min. Details	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	Min. Details	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	Min. Details	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

RAM ▼: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

TUNING-TIPPS

Für ruckelfreie Rennen mit allen Details benötigen Sie mindestens 2.500 MHz, 1.024 MByte RAM sowie eine Klasse-3-Grafikkarte (256 MByte Speicher). Bei Performance-Problemen sollten Sie die Sichtweite auf „Nah" stellen, die Fahrzeug- und Streckendetails sowie die Schattenqualität verringern.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich, Unzumutbar, Akzeptabel, Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

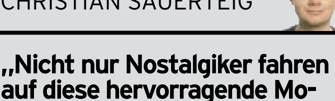
GT LEGENDS

CA. € 45,-
6. OKTOBER 2005

BENJAMIN BEZOLD

„Dieses Rennspiel ist schon jetzt ein Klassiker."

Die Fahrphysik der rollenden Legenden ist schlichtweg ein Traum. Selten bereitete mir das Driften bei einem Rennspiel soviel Spaß. Stellenweise hatte ich sogar den Eindruck, den verbrannten Gummi meiner Slicks riechen zu können, so nah fühlte ich mich am Geschehen. Dass trotz des hohen Realismusgrades nicht der Spielspaß auf der Strecke bleibt, verdankt **GT Legends** den gelungenen Schwierigkeitsstufen, die sowohl Einsteiger als auch Profis zufrieden stellen. Und dennoch bleibt Raum für Verbesserungen. Für den nächsten Titel wünsche ich mir eine KI, die noch menschlicher agiert und somit mehr kritische Fahrfehler begeht.



CHRISTIAN SAUERTEIG

„Nicht nur Nostalgiker fahren auf diese hervorragende Motorsportsimulation ab."

Alter Schwede! Ich hätte nicht gedacht, dass ich mit diesen alten Rostlauben so viel Spaß haben könnte. Denn eigentlich fahre ich mehr auf die modernen Luxuskarossen aus **World Racing 2** ab. Aber was soll's, bei diesem unglaublich realistischen Fahrgefühl jage ich auch gern im Mini über die originalgetreu nachgebildeten Rennstrecken und lasse die Konkurrenz meine Abgase einatmen. Alles in allem ist **GT Legends** eine hervorragende Motorsportsimulation mit ein paar kleineren Schönheitsfehlern, etwa was die KI und die optische Darstellung von Schäden anbelangt.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Simbin
Titel vom gleichen Entwickler:
- GTR (86)

Publisher: 10tacle/Atari
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/16/16
USK-Alterseinstufung: Ohne Beschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.300 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Fantastisches Fahrgefühl
+ Tolle Force-Feedback-Effekte bei Lenkrädern
+ Motivierender Karrieremodus
+ Ausgefallene Autos
– KI-Gegner fahren fast fehlerfrei

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
89	Grafik	Gut (86)
	Sound	Sehr gut (90)
	Steuerung	Sehr gut (93)
	Mehrspieler	Gut (89)



UNFALLWAGEN Dieser Zonda Roadster von Pagani hat beim Hockenheim-Rennen bereits einige Kratzer abbekommen.

World Racing 2

Du bist mein Stern: Auch ohne den kompletten Fuhrpark von Mercedes-Benz setzt World Racing 2 Glanzpunkte. Nicht nur optisch, sondern auch spielerisch.

Dass gute Rennspiele nicht zwangsläufig aus Übersee kommen, hat das Gütersloher Synetic-Team in den vergangenen Jahren mit **N.I.C.E.**, **N.I.C.E. 2** oder **World Racing** eindrucksvoll demonstriert. Letztgenanntes ließ den Traum eines jeden Autonarren wahr werden: Einmal mit der gesamtem Produktpalette von Mercedes-Benz durch die Weltgeschichte heizen. Doch ärgerlicherweise kam der Spielspaß-Motor aufgrund der mitunter ganz schön schnarchigen Gegner-Intelligenz und dem nicht optimal ausbalancierten Simulations- und Arcade-Modus ein ums andere Mal ins Stottern.

Beeindruckender Fuhrpark

Besser machen soll das **World Racing 2**, das sich im Gegensatz zu seinem Vorgänger nicht mehr auf eine einzige Automarke beschränkt. Neben ausgewählten Rennern von Mercedes-Benz (darunter 300 SL Flügeltürer, SLK 55 AMG), Volkswagen (unter anderem Race Touareg, Golf I GTI) oder Alfa Romeo (etwa 147 GTA, GTV) sind auch weniger bekannte Modelle am Start. Darunter solch sündhaft teure Rennsport-Exoten wie der Gumpert Apollo, Irmscher Seven, Pagani Zonda oder Westfields Megabusa. Insgesamt erwarten Sie knapp 90 lizenzierte Autos von 17 Herstellern. Zu Spielbeginn sind allerdings nur einige wenige davon verfügbar. Den Rest müssen Sie sich genau wie diverse Rennstrecken oder optische Tuning-Accessoires mit Speedbucks, der neuen Währung in **World Racing 2**, kaufen. Im Gegensatz zu herkömmlichen Spielen, die ausschließlich entsprechende Platzierungen mit Preisgeldern belohnen, honoriert **World Racing 2** auch unfallfreies oder besonders faires Fahren und gelungene Drifts. So kann es vorkommen, dass der Zweitplatzierte aufgrund zahlreicher Karambolagen und Abkürzungen weniger Punkte als der Viertschnellste einheimst, der ohne Drängler und damit unfallfrei ins Ziel rollte.

Simulation oder Arcade?

World Racing 2 bietet wie sein Vorgänger einen Arcade- und Simulationsmodus sowie neuerdings drei klar definierte Mischungen aus beiden – anstelle des verwirrend-stufenlosen Reglers des ersten Teils. Die gewählte Einstellung will wohl überlegt sein und wirkt sich merklich auf das Fahrverhalten der Boliden aus. Während bei Arcade-Rennen der Spaß Vorfahrt hat und diverse Fahrhilfen sowie ein gutmütiges Schadensmodell zur unkomplizierten PS-Hatz auch für Neulinge einladen, sieht es beim Simulationsmodus völlig anders aus. Lassen sich Kleinwagen wie der VW Golf oder Skoda Octavia mit Ach und Krach auf der Straße halten, brechen PS-Protze von Schlage eines Rinspeed Bedouin oder Mercedes CLS 55 bereits beim unvorsichtigen Gas geben oder Gangwechsel aus. Ganz zu schweigen von hektischeren Lenkbewegungen oder zu starken Bremsversuchen. Auch das generalüberholte Schadensmodell mit schrecklich schönen Beulen, Kratzern oder davonflatternden Karosserieteilen ist hier realistisch empfindlich und verzeiht keinen Fehler. Was Neulinge und Gelegenheitsfahrer unendlich frustriert, mausert sich für erfahrenere PC-Piloten so zur echten Herausforderung. Deutlich besser agieren auch die Computergegner, die endlich nicht mehr wie Perlen an der Kette über die Kurse tuckern, sondern erfreulich offensiv agieren und einen auch mal von der Straße rammen. Allerdings offenbarte die KI in unserer Testversion noch einige skurrile Schwächen. So crashten bei manchen Kursen die PC-Fahrer gelegentlich an der gleichen Stelle oder begingen auch im höchsten Schwierigkeitsgrad haarsträubend-unnötige Fahrfehler. Auch wirkten manche Unfälle mit dem neuen Gegenverkehr geskripted.

Rasante Optik

Nichts zu meckern gibt es bei der herrlichen Optik. Die vier Szenarien (Ägypten, Hawaii, Miami, Italien) wurden mit verdammt viel Detailliebe zum Leben erweckt und sind wie die 161 Strecken (als Original-Parcours ist der Hockenheimring dabei) extrem abwechslungsreich. Witzig: Alle Kurse können mit einem Offroader wie dem Golf 1 „Big Bertha" auch querfeldein befahren werden. Das detaillierte 3D-Modell der Fahrzeuge ist allererste Sahne, kommt aber nicht an das von **GT Legends** heran. Es gibt auch noch immer keine Cockpit-Perspektive. Nicht eben schön sind zudem die aus **Need for Speed Underground** gemopsten und wild blinkenden Richtungspfeile, die ganz und gar nicht zum edlen Look des Spiels passen. Diesen Lapsus macht die erstklassige Soundausgabe jedoch wieder wett. Der brummige Motorensound eines jeden Fahrzeugs klingt bombastisch und auch die Umgebungsgeräusche – ob muhende Kühe oder knatternde Hubschrauber – sind klasse. Das könnte man vom Soundtrack eigentlich auch behaupten, würden nicht die orientalischen Klänge des Ägypten-Szenarios auch in den Alpen-Levels erklingen. Neben dem umfangreichen Karrieremodus und der beliebten „Freien Fahrt" aus **World Racing** gibt es Splitscreen-Duelle und einen Mehrspielermodus für bis zu sechs PC-Fahrer. Da dieser in der uns vorliegenden Testversion noch nicht vollends ins Spiel integriert war, reichen wir die Bewertung nach einem Test der Verkaufsversion nach. (cs)

VAMOS A LA PLAYA Mit den verflixt schnellen Rinspeed Bedouin jagen wir am ziemlich rutschigen Strand von Hawaii entlang.

ERKANNT? Neben unverschämt teuren und exorbitant schnellen PS-Schleudern ist auch der Golf GTI mit von der Partie.

Das macht World Racing 2 besser als sein Vorgänger



Motivierendere Karriere
Langeweile? Fehlanzeige! Die abwechslungsreichen Renn-Missionen sorgen wie das Speedbucks-Verdienen für reichlich Kurzweil.

Riesiger Fuhrpark
World Racing 2 lässt Rennsportler-Herzen höher schlagen. Zahlreiche Originalwagen namhafter Herrsteller stehen zur Auswahl.

Detailliertere Grafik
Das 3D-Modell der Fahrzeuge ist noch schöner als die abwechslungsreichen Szenarien. Ebenfalls top: Das neue Schadensmodell.

WORLD RACING 2
CA. € 45,-
29. SEPTEMBER 2005

CHRISTIAN SAUERTEIG

„Trotz noch immer nicht perfekter KI: World Racing 2 ist die neue Droge für PS-Junkies."

Bereits der erste Teil fesselte mich dank seiner nahezu perfekten Fahrphysik an den Bildschirm. **World Racing 2** hat – bis auf kleinere aber unschöne KI-Aussetzer – alle Mängel des Vorgängers ausgemerzt. Neben dem genialen Fuhrpark mein Favorit: Die abwechslungsreiche Karriere mit ihren knapp 130 Rennen. Egal ob Verfolgungsjagden, Offroad-Rennen, Checkpoint-Rasereien, K.O.-Ausscheidungen oder Drift-Duelle – Langeweile kommt so schnell nicht auf. Was auch an den witzigen Herausforderungen liegt. Mit Wagen X auf Strecke Y innerhalb einer bestimmten Zeit einen bestimmten Platz und dabei maximal 10 Prozent Schaden zu verursachen, ist verdammt knifflig.

JUSTIN STOLZENBERG



„Wow! Die detaillierten Wagenmodelle und die Grafik sind absolut überzeugend!"

Endlich ist den Entwicklern die Abstimmung zwischen Arcade und Simulation gelungen. Damit ist **World Racing 2** sowohl für Anfänger als auch für Profis durchweg empfehlenswert, wenngleich der Simulationsmodus nicht ganz an die Authentizität eines **Colin McRae 05** oder **Richard Burns Rally** herankommt. Dafür ist die Grafik erstklassig. Vor allem die detaillierten Wagenmodelle haben es mir angetan. Schade nur, dass die Gegner-Intelligenz gelegentlich schwächelt.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Synetic
Titel vom gleichen Entwickler:
- World Racing (75)
- N.I.C.E. 2 (69)
- N.I.C.E. (63)

Publisher: Atari
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 2/6/6
USK-Alterseinstufung: Ohne Beschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Zahlreiche Originalfahrzeuge
+ Authentisches Streckendesign
+ Glaubwürdiges Fahrmodell
+ Ordentliche Steuerung
– Kleinere KI-Mängel

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
83	Grafik	Gut (83)
	Sound	Gut (81)
	Steuerung	Gut (80)
	Mehrspieler	nicht bewertbar



JUBEL Tiger Woods freut sich über einen hervorragenden Abschlag, der direkt auf dem Grün landete.



HILFSMITTEL Dieses Gitternetz hilft Ihnen, das Grün zu lesen und somit den Ball leichter ins Loch zu putten.

KLEIDER MACHEN LEUTE Auf Wunsch können Sie Ihrem Charakter Klamotten aus dem 19. Jahrhundert verpassen.

Tiger Woods

PGA Tour 06 | Auf der Tour war der Tiger wieder in Bestform. Doch wie sieht es am PC aus? Wir haben für Sie abgeschlagen.

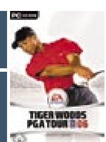
Fans des grünen Sports dürfen sich dieses Jahr auf eine besondere Herausforderung freuen. Denn der neueste Teil der exzellenten **Tiger Woods**-Serie spendiert Ihnen einen Trip ins 19. Jahrhundert. Dort messen Sie sich im sogenannten Rivalenmodus mit den größten Golfern aller Zeiten und versuchen, die ewige Weltrangliste zu erobern. Doch bevor Sie gegen Jack Nicklaus und andere Profis in diversen Wettbewerben antreten, tauschen Sie erst mal im Shop Ihre auf der normalen PGA-Tour eingesetzte Ausrüstung gegen museumsreife Geräte aus Urgroßvaters Zeiten. Spielerische Unterschiede gegenüber den modernen Schlägern stellen Sie aber seltsamerweise keine fest. Neben dem motivierenden Rivalenmodus gibt es zum Vorgänger nur eine weitere nennenswerte Neuerung. Erstmalig dürfen Sie neben den vier bewährten Schlagvarianten auch mit dem Gamepad ausholen. Letztendlich ein überflüssiges Feature, da man mit der Maus viel gefühlvoller zuschlägt. Ansonsten erwartet Sie das obligatorische Update an frischen Kursen und Profis. Mit gerade mal zwölf Plätzen ist **Tiger Woods PGA Tour 06** nicht gerade üppig ausgestattet. Einen Albatros (das beste Ergebnis, das man an einem Loch erzielen kann) landet **Tiger Woods PGA Tour 06** erneut in puncto Ballphysik. Auch die lebensecht animierten Golfer wissen wieder zu begeistern. Weniger hingegen die leblos wirkenden Zuschauer und ein paar Schafe, die regungslos und von den umherfliegenden Bällen völlig unbeeindruckt auf der Wiese grasen. Realismusfanatiker wundern sich ferner, warum Frauen von derselben Tee-Position wie Männer abschlagen. Immer für einen Lacher gut sind hingegen die sarkastischen Kommentare (nur in Englisch) der beiden TV-Moderatoren. (bb)

Die Übung macht's

Wie im echten Leben ist auch bei Tiger Woods 06 Training angesagt.

Wie gut Sie eine Runde absolvieren, liegt nicht nur an Ihrem Talent, den Schläger mit der Maus beziehungsweise den Analogsticks des Gamepads richtig hin und her zu schwingen, sondern auch am antrainierten Können Ihres Charakters. Bei Turnieren erhalten Sie neuerdings Erfahrungspunkte, mit denen Sie beispielsweise das lange Spiel oder Putten Ihres Alter Ego verbessern. Früher investierten Sie hierfür extra Ihr mühsam erkämpftes Geld. Teure Lektionen können Sie aber auch noch kaufen, zum Beispiel, um Spezialschläge zu erlernen.





TIGER WOODS PGA TOUR 06

CA. € 50,-
6. OKTOBER 2005

BENJAMIN BEZOLD



„Trotz weniger Neuerungen ist Tiger Woods 06 die neue Golfreferenz."

Wer bereits **Tiger Woods PGA Tour 2005** im Regal hat, kann die Neuauflage eigentlich im Laden stehen lassen und sich stattdessen ein 18-Loch-Greenfee oder eine Schachtel Bälle kaufen. Denn spielerisch bietet der spannende Rivalenmodus lediglich Altbewährtes. Interessanter wäre es gewesen, wenn man mit den Tücken der vergleichsweise schlechten Ausrüstung vergangener Tage zu kämpfen gehabt hätte. Nichtsdestotrotz ist das neue **Tiger Woods** eine ganz hervorragende Golfsimulation, die, abgesehen von ein paar kleineren Schönheitsfehlern, ein unglaublich realistisches Spielerlebnis garantiert.

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Famose Golfsimulation mit enormem Suchtfaktor."

Da soll noch mal jemand behaupten, Golf am PC sei langweilig. Ich persönlich finde **Tiger Woods 06** stellenweise spannender als so manchen Ego-Shooter. Zum Beispiel dann, wenn ein Putt über Sieg oder Niederlage entscheidet, fängt mein Herz plötzlich an zu rasen und die Schlaghand wird schwer. Ein irres Gefühl, dass man normalerweise nur bei einer richtigen Partie Golf unter den missgünstigen Blicken seiner Konkurrenten erlebt. Schade nur, dass EA Sports wieder keinen Platz-Editor beigelegt hat. Und zwölf Kurse sind verdammt wenig.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: EA Sports
Titel vom gleichen Entwickler:
- NHL 06 (87)
- NBA Live 06 (91)

Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Engl. Sprachausgabe, dt. Bildschirmtexte (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 8/8/4
USK-Alterseinstufung: Ohne Beschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 128 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- \+ Realistisches Spielerlebnis
- \+ Rollenspielartiger Charakterausbau
- \+ Motivierende Karriere
- − Alte Ausrüstung spielt sich wie die moderne
- − Geringer Umfang

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
87	Grafik	Sehr gut (91)
	Sound	Gut (88)
	Steuerung	Sehr gut (90)
	Mehrspieler	Gut (87)



2000 DPI Laser
POWERED BY RAZER PRECISION™

1000 Hz Ultrapolling
1 MS REAKTIONSZEIT

32 KB Onboard-Speicher
POWERED BY RAZER SYNAPSE™

In drei Farben erhältlich

Razer Copperhead™ – This is not your mother's mouse™

Mit einem 2000 dpi Lasersensor bietet die Razer Copperhead™ größtmögliche Präzision und eine bisher unerreichbare Schnelligkeit.
Mit einer Reaktionszeit von einer Millisekunde und 1000 Hz Ultrapolling reagiert die Maus auf kleinste Bewegungen und erfasst Hochgeschwindigkeitsbewegungen von bis zu 1,27 m/Sek.
32 kB Onboard Memory speichert bis zu fünf Profile mit verschiedenen Tasten-, Makro- und Sensivitätseinstellungen auf der Maus selbst.
Die Profile können mitgenommen und ohne Treiberinstallation an jedem beliebigen Rechner benutzt werden.



www.razerstore.com



So spielt sich NHL 06

Eis mit Stil: NHL 06 dürfte Einsteiger und Profis gleichermaßen an den Bildschirm fesseln.



BESSERE KONTROLLE Die überarbeitete Steuerung geht erfreulich leicht von der Hand. Die Spieler gleiten realistischer als zuvor über das Eis und die neue Zielfunktion erweist sich als extrem praktisch.

NEUE TRICKS **NHL 06** setzt ein Gamepad mit zwei Analog-Sticks voraus. Mit dem rechten Trick-Stick vollführen Superstars spektakuläre Kunststücke, die gegnerische Abwehr und Torhüter alt aussehen lassen.

MOTIVIERENDE EXTRAS Wie schon **NHL 2005** bietet auch **NHL 06** neben Einzel- und Mehrspielerpartien einen Saison- und Dynasty-Modus, bei dem Sie ein Team über mehrere Spielzeiten als „spielender Manager" begleiten.

DEL-DUELL Neben der NHL ist auch wieder die Deutsche Eishockey Liga mit sämtlichen Originaldaten vertreten. Die Köln-Arena wurde zudem orginalgetreu nachgebildet.

BITTE LÄCHELN Phoenix-Spieler Petr Nedved hat nach seinem Tor gut lachen. Nicht nur die Animationen der Spieler wirken geschmeidiger, auch die Gesichter sind detaillierter.

NHL 06

PC Games SILBER AWARD 87 11/2005

Liebe auf den ersten Trick: EA Sports' Bullyparade begeistert mit einer realistischeren Steuerung und noch mehr Moves.

Die letzte NHL-Saison ging als schwärzestes Jahr der nordamerikanischen Eishockeyliga in die Geschichte ein. Da sich Spielergewerkschaft und Vereine nicht auf eine Gehaltsobergrenze einigen konnten, wurde die komplette Spielzeit abgeblasen. Jetzt ist der Streit vom Tisch und am 5. Oktober jagen die NHL-Kufenflitzer nach einjähriger Zwangspause wieder übers Eis. Alles andere als untätig waren in der Zwischenzeit die Macher von EA Sports' Eishockey-Sahne-Simulation **NHL Hockey**. Auf dem PC konkurrenzlos, keimte vor allem auf dem heiß umkämpften Konsolenmarkt leichte Kritik auf: „Gut, aber eine Puckbreite zu arcadelastig!", oder „schneller und actionreicher als nötig!", spotteten einige Fans. Dieser – teils berechtigten – Rüffel nahmen sich die Entwickler an und unterzogen **NHL 06** einer gründlichen Frischzellenkur – und nicht nur marginalen Detailverbesserungen wie im Vorjahr.

Spektakuläre Tricks

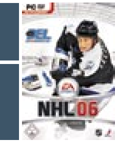
Gravierendste Neuerung ist die komplett überarbeitete Steuerung, die zwingend ein Gamepad mit zwei Analogsticks voraussetzt. Während Sie mit dem linken geschmeidig übers Eis gleiten und mithilfe der neuen Deking-Funktion Gegner schwindelig Spielen, fungiert der rechte Steuerknubbel als Trick-Stick – allerdings nur für Star-Spieler vom Schlage eines Brett Hull, Steve Yzerman oder Mario Lemieux. Spinoramas (schnelle Drehungen um die eigene Achse), Toe-Drags (Puck mit der Fußspitze stoppen und zurück zum Schläger ziehen), Bat-Ins (Spielgerät von hinten über das Tor lupfen) oder Between-the-Legs (Schuss durch die eigenen Beine) heißen die beeindruckenden Kunststücke, welche die Superstars aufs Eis zaubern.

Intuitivere Steuerung

Damit Sie sich im Eifer des Gefechts keine Knoten in die Finger spielen, entscheidet **NHL 06** je nach Situation für Sie, welcher Move nach Betätigung des Trick-Sticks angewendet wird. Das alles geht nicht nur erfreulich leicht von der Hand, sondern sieht auch noch verdammt gut aus. Genau wie das neue Zielsystem beim Torschuss: Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad ist es nun möglich, den Puck zentimetergenau ins Toreck zu zimmern oder durch die Beine des Goalies zu spitzeln. Neulinge hingegen brauchen sich nur aufs richtige Timing beim Schuss zu konzentrieren, den Rest regelt die KI. Angst vor handballähnlichen Resultaten ist allerdings unbegründet, denn die Torsteher haben ebenfalls ordentlich dazu gelernt und bringen einen mit ihren Paraden häufig an den Rand des Wahnsinns. Perfekt sind sie allerdings noch nicht: Vor allem Profis bemängeln deren teils unlogisches Stellungsspiel. Bei unserer Testversion warfen sich die Jungs gelegentlich zu früh aufs Eis, sodass es für den gegnerischen Stürmer leicht war, den Puck ins Netz zu dreschen.

Ruhigeres Spiel, weniger Hektik

Besserung haben die Entwickler auch für die Intelligenz der Mit- und Gegenspieler versprochen – und größtenteils Wort gehalten. Das Resultat mit schöneren und variantenreicheren Spielzügen, mehr Torszenen sowie nicht ganz so vielen überharten Body- oder Bandenchecks macht einen sehr viel authentischeren Eindruck. Nicht immer authentisch ist hingegen das Verhalten der gegnerischen Abwehrrecken: Erst im höchsten Schwierigkeitsgrad gehen diese vor dem eigenen Tor entsprechend aggressiv zu Werke. In niedrigeren Spielstufen greifen die Verteidiger hingegen oftmals zu zaghaft an. Nichts zu meckern gibt es hinsichtlich der neuerlich überarbeiteten Optik. Bei Stopps und Drehungen hinterlassen die Spieler zukünftig noch tiefere Kratzer auf dem Eis, die Gesichter der Schlägerstars sind detaillierter und animierter als zuvor. Nach Treffern grinsen Perlweiß-Goalgetter in die Kameras oder verziehen fluchend die Mundwinkel, wenn Sie nach einem gegnerischen Powerplay-Tor aus der Kühlbox tippeln. Realistischer wirkt auch die neue Puck-Physik. Abpraller oder Fernschüsse weisen eine noch realistischere Flugbahn auf und bei Volltreffern fliegt sogar die Trinkflasche des Torhüters physikalisch korrekt vom Netz. Außerdem gleiten größere oder schwerere Spieler nun merklich langsamer als normal gebaute Kufencracks über die Spielfläche der originalgetreu nachgebildeten Stadien. Dort hüpfen die polygonisierten Zuschauer auf und ab und peitschen ihr Team mit einfallsreichen Schlachtrufen nach vorn. Das englischsprachige Kommentatorenduo der Vorgänger ist auch wieder mit von der Partie und weiß neuerdings witzige Anekdoten aus Leben und Karriere zahlloser Spieler zu berichten. Neben der NHL und diversen Nationalmannschaften sind die Deutsche Eishockey Liga sowie Schwedens Eliteserie und Finnlands SM-Liga mit allen Originaldaten vertreten. Wem das nicht reicht, der erstellt sich mithilfe des wiederbelebten Spieler-Editors seine eigenen Teams und Ligen. Wie beim Vorgänger bringen Saison- und Dynasty-Modus am meisten Laune. Netzwerk- oder Internet-Partien rocken genauso wie der neue Menü-Soundtrack (allerdings kam es während unserer Testpartien noch zu einigen unschönen Rucklern). (cs)



NHL 06
CA. € 45,-
15. SEPTEMBER 2005

CHRISTIAN SAUERTEIG

„Endlich eine Bullyparade ohne Wiederholungen: NHL 06 gefällt mir ausgezeichnet!"

Meine größte Sorge nach dem exzessiven Spielen der Vorab-Version: Hoffentlich stellt die weniger aggressive KI auch für geübte Spieler der Vorgänger eine Herausforderung dar! Die Antwort: Tut sie, allerdings erst im höchsten Schwierigkeitsgrad. Dafür bietet **NHL 06** im Vergleich zu den Vorgängern einige coole Neuerungen. Die Trick-Shots gefallen mir genau so gut wie der ruhigere Spielablauf. Endlich kann ich Bilderbuch-Kombinationen aufs Eis zaubern, ohne alle paar Sekunden in die Bande gecheckt zu werden. Genial! Und jetzt entschuldigen Sie mich bitte, aber der Weg für meine Florida Panthers im extrem motivierenden Dynasty-Modus ist noch sehr weit ...

BENJAMIN BEZOLD



„Damit wage ich mich nicht auf dünnes Eis: NHL 06 ist der bisher beste Teil der Serie."

Christian hat eigentlich schon alles gesagt: **NHL 06** ist auch für mich EA Sports' bisher beste Eis-Zeit. Der weniger actionlastige und nicht mehr ganz so schnelle Spielablauf simuliert Eishockey nahezu perfekt. Schade nur, dass die Entwickler **NHL 06** nicht auch die geniale Spieler-Karriere von **Madden 06** spendiert haben. Die wünsche ich mir für **NHL 07** – zusammen mit einem mausfreundlicheren Menüdesign und etwas aggressiveren Verteidigern.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: EA Sports
Titel vom gleichen Entwickler:
- FIFA 06 (84)
- Madden NFL 06 (87)
- NHL 2005 (85)

Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 4/2/2
USK-Alterseinstufung: Ohne Einschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.200 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Fantastische Präsentation
+ Geniale Steuerung
+ Zahlreiche Originaldaten
+ Realistischerer Spielablauf
− Teils zu zaghafte Abwehrspieler

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
87	Grafik	Sehr gut (91)
	Sound	Sehr gut (90)
	Steuerung	Gut (86)
	Mehrspieler	Gut (89)

Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit allen Infos, Preisen und Wertungen.

Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, aktueller Wertung und derzeitigem Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von „A" wie Adventure bis „W" wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.

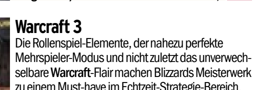
STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE
vorgestellt von Petra Fröhlich



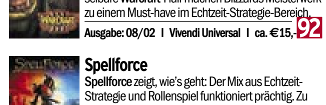
Schlacht um Mittelerde
Der Herr der Ringe ist ab sofort auch der Herr der Echtzeit-Strategie: **Schlacht um Mittelerde** fängt perfekt den Bombast des Kinovorbilds ein und bietet die schönsten Massenkämpfe des Genres.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | ca. € 50,- – **93**



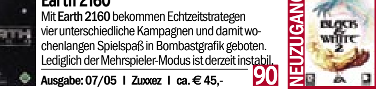
Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspieler-Modus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have im Echtzeit-Strategie-Bereich.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. €15,- – **92**



Spellforce
Spellforce zeigt, wie's geht: Der Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel funktioniert prächtig. Zu den weiteren Pluspunkten zählen Storyverlauf und Bedienung sowie die hervorragende Grafik.
Ausgabe: 01/04 | Jowood | ca. € 10,- – **90**



Earth 2160
Mit **Earth 2160** bekommen Echtzeitstrategen vier unterschiedliche Kampagnen und damit wochenlangen Spielspaß in Bombastgrafik geboten. Lediglich der Mehrspieler-Modus ist derzeit instabil.
Ausgabe: 07/05 | Zuxxez | ca. € 45,- – **90**





Empire Earth 2
Schlachtpläne, Citizen-Manager, Beobachtungsfenster – **Empire Earth 2** steckt voller schöner Ideen. Das epische Strategiespiel leidet jedoch unter hardwarehungriger, veralteter Grafik.
Ausgabe: 06/05 | Vivendi Universal | ca. € 40,- – **87**



STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE
vorgestellt von Petra Fröhlich



Die Sims 2
Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. **Die Sims** sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.
Ausgabe: 10/04 | Electronic Arts | ca. € 45,- – **90**

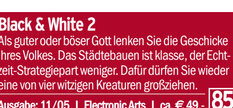
Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober 2002. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 30,- – **89**



Rollercoaster Tycoon 3
Der dritte Teil der Freizeitpark-Simulation begeistert mit schicker 3D-Grafik. Mittels Coaster-Cam dürfen Sie erstmals in Ihren selbst kreierten Attraktionen mitfahren. Enorme Spieltiefe, viel Abwechslung.
Ausgabe: 12/04 | Atari | ca. € 40,- – **86**



Black & White 2 (NEUZUGANG)
Als guter oder böser Gott lenken Sie die Geschicke Ihres Volkes. Das Städtebauen ist klasse, der Echtzeit-Strategiepart weniger. Dafür dürfen Sie wieder eine von vier witzigen Kreaturen großziehen.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | ca. € 49,- – **85**



Stronghold Crusader
Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 10,- – **84**

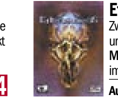
STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE
vorgestellt von Petra Fröhlich

Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspieler-Modus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Atari | ca. € 30,- – **85**

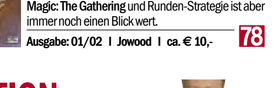
Rome: Total War
Der neueste Ableger der **Total War**-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | ca. € 45,- – **84**

Imperial Glory
Im Zeitalter Napoleons kämpfen fünf Großreiche um die Vorherrschaft in Europa. Spannende Management-Optionen und taktisch interessante Schlachten zeichnen den **Rome**-Rivalen aus.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | ca. € 40,- – **83**

Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 7,- – **80**



Etherlords
Zwar ist der Nachfolger bereits erhältlich, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Runden-Strategie ist aber immer noch einen Blick wert.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 10,- – **78**



STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN
vorgestellt von Christian Sauerteig

Fußball Manager 06 (NEUZUGANG)
Zum WM-Jahr spendierten die Entwickler dem **Fußball Manager** ein edleres und aufgeräumteres Menü-Design sowie ein glaubwürdigeres Stärkesystem. Viel realistischer: das hübsche 3D-Spiel.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | ca. € 45,- – **91**

Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.
Ausgabe: 06/04 | Take 2 | ca. € 20,- – **89**

Fußballmanager 2005
Der **FM 2005** überzeugt mit verbesserter Menüführung, Unmengen an Originaldaten, sehenswerten 3D-Szenen und dem „Create a Club"-Modus. Das Menüdesign ist jedoch etwas unübersichtlich.
Ausgabe: 11/04 | EA | ca. € 50,- – **88**

Die Gilde
Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch als Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!
Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 10,- – **86**

Sid Meier's Pirates!
Sid Meier's Pirates! gleicht dem legendären Original von 1987 spielerisch bis aufs Byte – und macht genauso süchtig: Als kleiner Freibeuter fangen Sie an und plündern sich bis zum Piraten hoch.
Ausgabe: 02/05 | Atari | ca. € 30,- – **80**

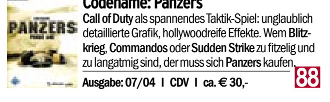
STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE
vorgestellt von Christoph Holowaty



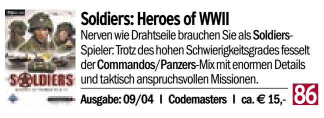
Codename Panzers: Phase 2
Phase 2 inszeniert Echtzeitgefechte auf Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs. Grafik, KI, Steuerung, Spielprinzip blieben fast unverändert. Neu sind Underdover-Missionen bei Dunkelheit.
Ausgabe: 09/05 | CDV | ca. € 45,- – **89**



Codename: Panzers
Call of Duty als spannendes Taktik-Spiel: unglaublich detaillierte Grafik, hollywoodreife Effekte. Wem **Blitzkrieg**, **Commandos** oder **Sudden Strike** zu fitzelig und zu langatmig sind, der muss sich **Panzers** kaufen.
Ausgabe: 07/04 | CDV | ca. € 30,- – **88**



Soldiers: Heroes of WWII
Nerven wie Drahtseile brauchen Sie als **Soldiers**-Spieler: Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades fesselt der **Commandos/Panzers**-Mix mit enormen Details und taktisch anspruchsvollen Missionen.
Ausgabe: 09/04 | Codemasters | ca. € 15,- – **86**



Freedom Force vs. The Third Reich
Dass Echtzeit-Taktik und Comic-Ambiente harmonieren können, beweist der famose Nachfolger von **Freedom Force**: 24 intelligent ausgearbeitete Superhelden treten gegen abgedrehte Nazibösewichte an.
Ausgabe: 06/05 | dtp | ca. € 35,- – **85**





Full Spectrum Warrior
Sieht aus wie ein Ego-Shooter, ist in Wirklichkeit aber ein waschechtes, extrem realistisches Taktikspiel. Einziger Nachteil ist der hohe Schwierigkeitsgrad – Speicherpunkte bei einem Taktikspiel nerven!
Ausgabe: 11/04 | THQ | ca. € 10,- – **85**

ACTION – EGO-SHOOTER
vorgestellt von Dirk Gooding

Half-Life 2
Half-Life 2 deklassiert die Konkurrenz in allen Bereichen und hat sich zu Recht den Titel „Bester Ego-Shooter aller Zeiten" gesichert. Gordon Freemans neues Abenteuer garantiert rund 20 Stunden Hochspannung.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | ca. € 50,- – **94**

Far Cry (dt.)
Die Idylle trügt: In **Far Cry (dt.)** haben Sie kaum Zeit, um die traumhaft schöne Inselwelt zu genießen. Überall wimmelt es von intelligenten Söldnern und Monstern. Ein erstklassiger Ego-Shooter mit viel spielerischer Freiheit.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 30,- – **92**

F.E.A.R. (NEUZUGANG)
Schon fast ein Taktik-Shooter: Die Gegner in **F.E.A.R.** verhalten sich so intelligent, dass man behutsam vorgehen muss – die Zeitlupe hilft. Weil die Spielzeit kurz ist und die Abwechslung fehlt, reicht es nicht für die 90.
Ausgabe: 11/05 | Vivendi Universal | ca. € 45,- – **87**

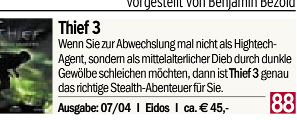
Chronicles of Riddick
Ein Computerspiel, das besser als die dazugehörigen Filme ist: Sie schlüpfen in Vin Diesels Rolle als cooler Action-Held und liefern sich heftige Faustkämpfe und Pistolenduelle in einem düsteren Gefängnis.
Ausgabe: 01/05 | Vivendi Universal | ca. € 25,- – **86**

Doom 3
Doom 3 reiht sich wegen fehlender Abwechslung knapp hinter **Far Cry (dt.)** ein. Für Gruselfreunde ist der Shooter das Paradies: Angesichts der Non-Stop-Schockeffekte werden sich Ihnen die Nackenhaare aufstellen.
Ausgabe: 10/04 | Activision | ca. € 25,- – **86**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER
vorgestellt von Benjamin Bezold



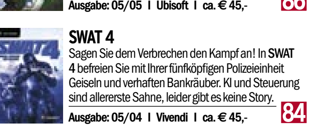
Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.
Ausgabe: 07/04 | Eidos | ca. € 45,- – **88**



Splinter Cell: Chaos Theory
Sam Fishers dritter Schleicheinsatz ist zwar nicht fürchterlich innovativ, macht dank der abwechslungsreichen Levels, der humorvollen Dialoge und der fortschrittlichen Grafik aber gewohnt viel Spaß.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | ca. € 45,- – **86**



SWAT 4
Sagen Sie dem Verbrechen den Kampf an! In **SWAT 4** befreien Sie mit Ihrer fünfköpfigen Polizeieinheit Geiseln und verhaften Bankräuber. KI und Steuerung sind allererste Sahne, leider gibt es keine Story.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi | ca. € 45,- – **84**



Star Wars: Republic Commando
Taktik-Shooter müssen nicht zwangsläufig kompliziert sein: **Republic Commando** wartet mit einer intuitiven Steuerung und sehr guter Team-KI auf. Dafür bleibt die Abwechslung auf der Strecke.
Ausgabe: 04/05 | Activision | ca. € 45,- – **83**





Brothers in Arms
Call of Duty als Taktik-Shooter: In **BiA** lotsen Sie eine Fallschirmjäger-Einheit durch die Normandie und erleben dabei spannende Feuergefechte. Schwächen beim Leveldesign verhindern eine höhere Wertung.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 50,- – **81**

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER
vorgestellt von Dirk Gooding

Battlefield 2
Battlefield 2 bietet packende Online-Gefechte auf modernen Schlachtfeldern und fördert dank Commander-Funktion und Squad-Einteilung teamorientiertes Handeln. Ein würdiger Genre-König.
Ausgabe: 08/05 | Electronic Arts | ca. € 45,- – **91**

Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu in dem rasend schnellen Multiplayer-Shooter ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann.
Ausgabe: 05/04 | Atari | ca. € 15,- – **89**

Battlefield Vietnam
Toppt selbst den exquisiten Vorgänger **Battlefield 1942**: In **Vietnam** erwarten Sie sinnvolle Detailverbesserungen, gepaart mit aufpolierter Grafik. Magischer Moment: der Hubschrauberanflug inklusive Walkürenritt.
Ausgabe: 05/04 | Electronics Arts | ca. € 20,- – **88**



Joint Operations
Im Gegensatz zur Konkurrenz tummeln sich bis zu 150 Spieler auf den gigantischen Karten. Der einsteigerfreundliche Multiplayer-Shooter ist daher die beste Wahl für wirklich opulente Schlachten.
Ausgabe: 08/04 | Electronic Arts | ca. € 20,- – **85**

Counter-Strike: Condition Zero
Der Singleplayer-Modus ist bestenfalls eine nette Zugabe. Ein Grafik-Update und die verbesserte KI machen diese Version dennoch zur besten Wahl. Das Beste: Der Multiplayer-Part ist abwärtskompatibel.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi Universal | ca. € 30,- – **85**

ACTION – ACTION-ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß



Grand Theft Auto: San Andreas
Atmosphärisch eine Wucht: Drei riesige Städte, die Vorbildern wie Los Angeles nachempfunden wurden, darin Charaktere, wie man sie sonst nur in Filmen vorfindet. Das schlägt sogar das geniale **Vice City**.
Ausgabe: 08/05 | Take 2 | ca. € 50,- – **93**

Grand Theft Auto: Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | ca. € 40,- – **91**



Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger sogar noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | ca. € 25,- – **89**

Prince of Persia: Warrior Within
Teil 2 der **Prince of Persia**-Neuauflage ist nicht nur schwerer als der Vorgänger, sondern auch einen Tick besser: Als gelenkiger Prinz kämpfen und hüpfen Sie sich mit waghalsigen Manövern durch düstere Märchenpaläste.
Ausgabe: 01/05 | Ubisoft | ca. € 15,- – **88**

Beyond Good & Evil
Quietschbunt ist das neue Spiel der **Rayman**-Macher. Hinter der Comic-Fassade verbirgt sich aber eine spannende Verschwörungsstory, die optisch ansprechend und gleichzeitig spielerisch fordernd umgesetzt wurde.
Ausgabe: 02/04 | Ubisoft | ca. € 30,- – **87**

ACTION – SCI-FI-ACTION
vorgestellt von Thomas Weiß



Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer mit der Maus die Galaxis retten möchte, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 15,- – **86**

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 5,- – **84**



Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 15,- – **84**

Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat zu Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | ca. € 10,- – **84**

Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Jowood | ca. € 10,- – **80**

ACTION – MILITÄR-SIMULATIONEN
vorgestellt von Benjamin Bezold



Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zu einem guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 15,- – **88**

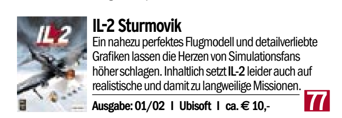


Comanche 4
Nur mit zwei zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende, actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- – **83**



B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In **B-17** übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Atari | ca. € 15,- – **82**

Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die Special Edition der Panzersimulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Koch Media | ca. € 25,- – **80**



IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | ca. € 10,- – **77**

ABENTEUER – ADVENTURES
vorgestellt von Benjamin Bezold





Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- – **84**



The Westerner
Westerner ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.
Ausgabe: 04/04 | Crimson Cow/dtp | ca. € 40,- – **83**



Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 10,- – **83**



The Moment of Silence
Die exzellente Hintergrundgeschichte und die großartigen Synchronsprecher katapultieren **The Moment of Silence** in die Liste der besten fünf Adventures. Größter Schwachpunkt: die hakelige Steuerung.
Ausgabe: 11/04 | dtp | ca. € 20,- – **81**



Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele
Klassisches Point&Click-Adventure für Freunde wohliger Gruselschauer: Begleiten Sie Samuel Gordon durch das Schloss Black Mirror und lüften Sie das Geheimnis seiner Vorfahren.
Ausgabe: 05/04 | dtp | ca. € 20,- – **81**

ABENTEUER – ROLLENSPIELE
vorgestellt von Thomas Weiß

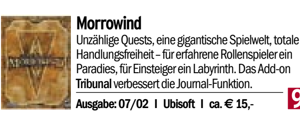


Knights of the Old Republic
Unsere neue Rollenspielreferenz macht fast alles richtig, einzig die Kämpfe unterfordern Profis. Überzeugend ist dagegen der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Nebenquests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | ca. € 30,- – **92**

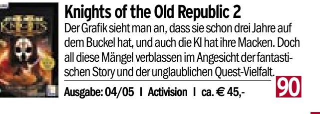


Gothic 2 Special Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 40,- – **91**

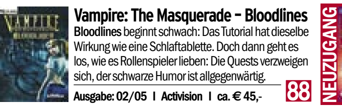
Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion.
Ausgabe: 07/02 | Ubisoft | ca. € 15,- – **91**



Knights of the Old Republic 2
Der Grafik sieht man an, dass sie schon drei Jahre auf dem Buckel hat, und auch die KI hat ihre Macken. Doch all diese Mängel verblassen im Angesicht der fantastischen Story und der unglaublichen Quest-Vielfalt.
Ausgabe: 04/05 | Activision | ca. € 45,- – **90**



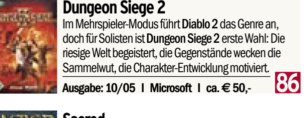
Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Bloodlines beginnt schwach: Das Tutorial hat dieselbe Wirkung wie eine Schlaftablette. Doch dann geht es los, wie es Rollenspieler lieben: Die Quests verzweigen sich, der schwarze Humor ist allgegenwärtig.
Ausgabe: 02/05 | Activision | ca. € 45,- – **88**



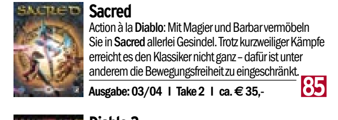
ABENTEUER – ACTION-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Thomas Weiß



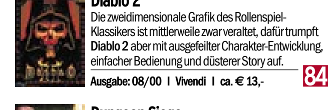
Dungeon Siege 2
Im Mehrspieler-Modus führt **Diablo 2** das Genre an, doch für Solisten ist **Dungeon Siege 2** erste Wahl: Die riesige Welt begeistert, die Gegenstände wecken die Sammelwut, die Charakter-Entwicklung motiviert.
Ausgabe: 10/05 | Microsoft | ca. € 50,- – **86**



Sacred
Action à la **Diablo**: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | ca. € 35,- – **85**



Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakter-Entwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi | ca. € 13,- – **84**



Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspielanfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 15,- – **84**





Fable: The Lost Chapters (NEUZUGANG)
Sie starten Ihre Heldenlaufbahn als kleiner Junge – und gehen als alter Mann in Rente. Das ist innovativ. Doch die Kämpfe sind zu einfach und die Spielzeit ist zu kurz – es fehlt die wahre Herausforderung.
Ausgabe: 11/05 | Microsoft | ca. € 40,- – **80**



ABENTEUER – ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Thomas Weiß

World of Warcraft
Blizzards erstes Online-Rollenspiel rutscht sogleich an die Spitze des Genres: Mit welcher Liebe zum Detail hier eine Fantasy-Welt geschaffen wurde, die von Anfang bis Ende mit Quests verknüpft ist, sucht seinesgleichen.
Ausgabe: 02/05 | Vivendi | ca. € 45,- – **94**



Guild Wars
Guild Wars ist eines der seltsamsten und gleichzeitig besten Online-RPGs: Mit Ihrem Rollenspiel-Charakter lösen Sie Story-Missionen, um Skills für PvP-Kämpfe freizuschalten. Ein einzigartiges Konzept!
Ausgabe: 07/05 | Flashpoint | ca. € 45,- – **90**



Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: unbedingt zusammen mit den beiden hervorragenden Add-ons kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 20,- – **84**

Everquest 2
Der Nachfolger zum wichtigsten Online-Rollenspiel der Welt fußt auf dem Grundgerüst von Teil 1, ist aber deutlich einsteigerfreundlicher und grafisch weitaus aufwendiger. Die Profi-Alternative zu **WoW**.
Ausgabe: 02/05 | Ubisoft | ca. € 40,- – **83**

Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit einer riesigen Spielwelt. Knifflige Charakterentwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubisoft | ca. € 40,- – **80**

SPORT – SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Benjamin Bezold



Tiger Woods PGA Tour 06 (NEUZUGANG)
Das neue **Tiger Woods** entführt Sie ins 19. Jahrhundert, wo Sie sich mit den Legenden des Golfsports messen. Erstmals dürfen Sie mit dem Gamepad abschlagen. Ein Muss für Golf-Anhänger.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | ca. € 50,- – **87**



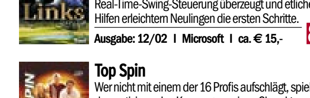
Tiger Woods PGA Tour 2005
Tiger Woods PGA Tour 2005 ist alles andere als ein müder Aufguss des Vorgängers. Dank des Editors Game Face 2 können Sie Ihr eigenes Abbild ins Spiel importieren; neue Spielmodi runden das Ganze ab.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 45 – **86**



Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten sind nutzbar – das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 15,- – **85**

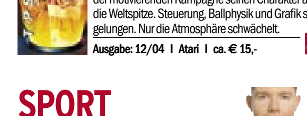


Links LS 2003
Die Grafiken sind fotorealistisch, aber leider auch leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 15,- – **84**





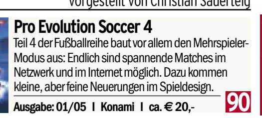
Top Spin
Wer nicht mit einem der 16 Profis aufschlägt, spielt in der motivierenden Kampagne seinen Charakter an die Weltspitze. Steuerung, Ballphysik und Grafik sind gelungen. Nur die Atmosphäre schwächelt.
Ausgabe: 12/04 | Atari | ca. € 15,- – **84**



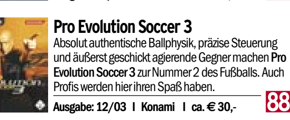
SPORT – FUSSBALLSPIELE
vorgestellt von Christian Sauerteig



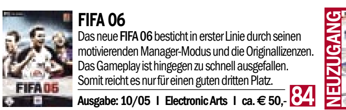
Pro Evolution Soccer 4
Teil 4 der Fußballreihe baut vor allem den Mehrspieler-Modus aus: Endlich sind spannende Matches im Netzwerk und im Internet möglich. Dazu kommen kleine, aber feine Neuerungen im Spieldesign.
Ausgabe: 01/05 | Konami | ca. € 20,- – **90**



Pro Evolution Soccer 3
Absolut authentische Ballphysik, präzise Steuerung und äußerst geschickt agierende Gegner machen **Pro Evolution Soccer 3** zur Nummer 2 des Fußballs. Auch Profis werden hier ihren Spaß haben.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 30,- – **88**



FIFA 06
Das neue **FIFA 06** besticht in erster Linie durch seinen motivierenden Manager-Modus und die Originallizenzen. Das Gameplay ist hingegen zu schnell ausgefallen. Somit reicht es nur für einen guten dritten Platz.
Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | ca. € 50,- – **84**



FIFA Football 2005
Mit einer leicht modifizierten Steuerung, Unmengen an Originaldaten sowie der bekanntermaßen guten Grafik verwöhnt **FIFA** zwar jedes Fußballerherz, kann jedoch nicht an **Pro Evolution Soccer 4** vorbeiziehen.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 20,- – **81**



Euro 2004
Meisterschaftsflair total bietet **Euro 2004**: Neben dem verbesserten „Off the Ball"-System glänzt vor allem das innovative Moralsystem. Die exzellente Grafik trägt viel zur Atmosphäre bei.
Ausgabe: 06/04 | Electronic Arts | ca. € 10,- – **80**

SPORT – AMERICAN SPORTS
vorgestellt von Heinrich Lehnhardt



NBA Live 06 (NEUZUGANG)
Der bisher beste Teil der Basketball-Simulation begeistert mit einer noch detaillierteren Optik und den neuen Superstar-Moves. Die künstliche Intelligenz der Mit- und Gegenspieler ist überragend.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | ca. € 45,- – **91**

NBA Live 2005
Neben gewohnt guter Grafik erwarten Sie in **NBA Live 2005** variantenreichere Dribblings, Dunks und Alley-Oops. Außerdem überzeugt der neue „All Star Weekend"-Modus mit Slam-Dunk-Wettbewerb.
Ausgabe: 12/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- – **88**



NHL Hockey 06 (NEUZUGANG)
Die komplizierte Steuerung des Vorgängers wurde durch eine sehr viel intuitivere ersetzt und geht erfreulich leicht von der Hand. Die neuen Superstar-Tricks sind so genial wie die KI der Kufencracks.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | ca. € 45,- – **87**



Madden NFL 2006
So viel Spaß wie dieses Jahr machte EA Sports Lederei-Jagd schon lange nicht mehr. Neben der famosen Grafik verzückt die überarbeitete Steuerung. Achtung: sehr einsteigerunfreundlich.
Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | ca. € 45,- – **87**





NHL Hockey 2004
Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich **NHL 2004** besser an: Wie in der NHL-Realität werden jetzt der Körpereinsatz und ein präzises Passspiel betont.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 15,- – **85**

SPORT – MOTORSPORT
vorgestellt von Christian Sauerteig

DTM Race Driver 2
Kein anderes Rennspiel kann es mit dieser Vielfalt aufnehmen: Spielmodi, Fahrzeuge, Strecken – in allen Punkten liegt die Simulation vorn. Die aufgebohrte Gegner-KI erlaubt glaubwürdigere Rennen.
Ausgabe: 06/03 | Codemasters | ca. € 30,- – **90**

GT Legends (NEUZUGANG)
Der **GTR**-Nachfolger widmet sich den Motorsportklassikern der 60er- und 70er-Jahre. Die hervorragende Fahrphysik sorgt für ein authentisches Rennerlebnis, der Karrieremodus für Langzeitmotivation.
Ausgabe: 11/05 | 10tacle | ca. € 45,- – **89**

Colin McRae Rally 2005
Dank neuem Karriere-Modus, detaillierten Schadensmodellen und astreiner Fahrphysik schlittert der fünfte Teil der Rallye-Serie ganz locker auf Platz 2 der Motorsport-Charts.
Ausgabe: 11/04 | Codemasters | ca. € 45,- – **89**

Colin McRae Rally 4
Warum nicht gleich so? **Colin 4** hat alles, was Teil 3 fehlte. So sind jetzt deutlich mehr Meisterschaften und Einzelrennvarianten, eine größere Zahl von Autos und endlich wieder ein LAN- und Online-Part enthalten.
Ausgabe: 04/04 | Codemasters | ca. € 45,- – **88**

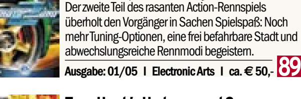


DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 15,- – **85**

SPORT – FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Christian Sauerteig

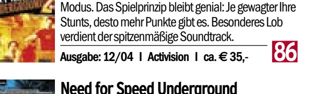


Need for Speed Underground 2
Der zweite Teil des rasanten Action-Rennspiels überholt den Vorgänger in Sachen Spielspaß: Noch mehr Tuning-Optionen, eine frei befahrbare Stadt und abwechslungsreiche Rennmodi begeistern.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | ca. € 50,- – **89**

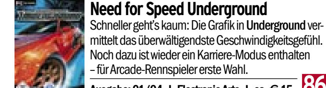


Tony Hawk's Underground 2
Highlight des neuesten **Tony Hawk**-Titels ist der Story-Modus. Das Spielprinzip bleibt genial: Je gewagter Ihre Stunts, desto mehr Punkte gibt es. Besonderes Lob verdient der spitzenmäßige Soundtrack.
Ausgabe: 12/04 | Activision | ca. € 35,- – **86**





Need for Speed Underground
Schneller geht's kaum: Die Grafik in **Underground** vermittelt das überwältigendste Geschwindigkeitsgefühl. Noch dazu ist wieder ein Karriere-Modus enthalten – für Arcade-Rennspieler erste Wahl.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 15,- – **86**





Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat mit einem kräftig überarbeiteten Karriere-Modus frischen Wind in seine **Pro Skater**-Reihe gebracht. Dank größerer Levels und abwechslungsreicherer Missionen ist **Tony Hawk 4** extrem spaßig.
Ausgabe: 11/03 | AS Heidelberg | ca. € 25,- – **84**





Juiced
Der Karriere-Modus von **Juiced** fesselt dank spannender Wetten und dem Kampf um überlebenswichtige Respekt-Punkte an den Monitor. Nicht ganz so perfekt sind allerdings Grafik und Streckendesign geraten.
Ausgabe: 07/05 | THQ | ca. € 45,- – **84**

Spieletuning

F.E.A.R.

Monoliths neuer Grusel-Shooter bietet eine grandiose Grafik und tolle Spezialeffekte. Die fordern von Ihrer Hardware Höchstleistungen.

TUNING-TIPPS

Um F.E.A.R. in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 3.000 MHz
- ☐ 1.024 MByte Speicher
- ☐ Geforce 6800 GT/Radeon X800 XL

Mit 1.800 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce 6200/FX 5200 FX Ultra sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 800x600 stellen
- ☐ Unter „Physics" den Wert „Minimum" einstellen
- ☐ Bei den „Effects" alle Einstellungen auf „Minimum" setzen
- ☐ Im Menü „Advanced Video Card Options" die Einstellungen auf den minimalen Wert setzen beziehungsweise deaktivieren
- ☐ Im Optionsmenü „Graphics" die Schatten ausschalten sowie unter „Light Detail" und „Shader" „Minimum" wählen

Mit 2.600 MHz, 1.024 MByte Speicher und Radeon Pro sollten Sie:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ Im „Physics"- sowie den beiden „Effects"-Menüs alle Einstellungen auf „Medium" setzen
- ☐ Im „Graphics"-Menü unter „Light Detail" und „Shader" den Wert „Medium" einstellen
- ☐ Die „Soft Shadows" deaktivieren

Mit 3.200 MHz, 2.048 MByte Speicher und Geforce 6800 GT sollten Sie:

- ☐ Mit 1.024x768 spielen
- ☐ Alle Einstellungen auf den Höchstwert setzen
- ☐ Die „Soft Shadows", FSAA und AF deaktivieren

MAXIMALE DETAILS



SPITZENOPTIK Die Kombination aus einer großen Anzahl von Lichtquellen und detaillierten „Soft Shadows" sowie hochaufgelösten Texturen inklusive Bump-Mapping sorgen für eine sehenswerte Spielgrafik.

MINIMALE DETAILS



BESCHEIDEN Alle Schatten sind verschwunden, die Texturen für den Boden, die Wände und sämtliche Objekte sind unscharf, die Beleuchtung ist schlicht. Mit dieser Minimaloptik entlasten Sie leistungsschwache Hardware.

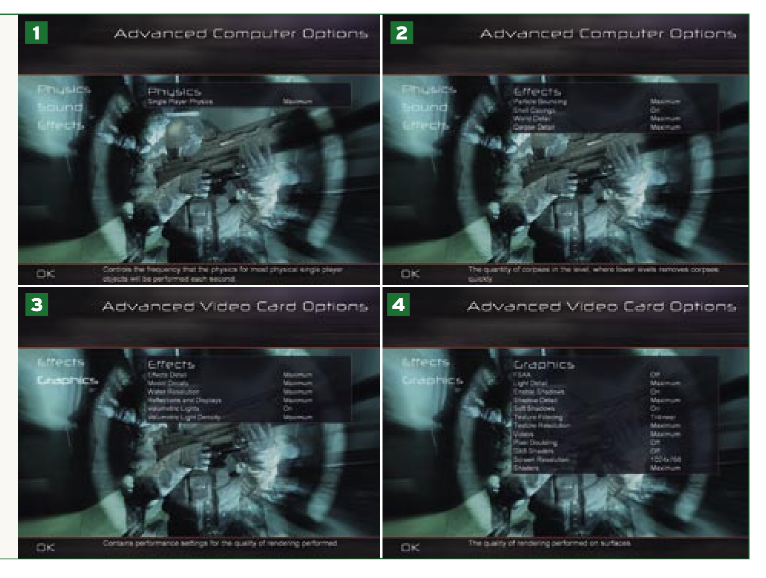
Das Leistungs-Options-Menü von F.E.A.R.

1 **Physics (Advanced Computer Options):** Die Havok-Physik-Engine leistet in **F.E.A.R.** ganze Arbeit. Der Spieler kann mit Objekten interagieren und nach Projektileinschlägen bröckelt haufenweise Putz von den Wänden. Je detaillierter die Spielphysik, desto mehr schuftet die CPU. Erst 3.000 MHz Prozessorleistung oder mehr reichen für „Maximum".

2 **Effects (Advanced Computer Options):** Die Spielwelt- und Charakter-Geometrie sowie Partikeleffekte wie Rauch und sprühende Funken berechnet die CPU. Erst wenn Ihre CPU mit drei GHz taktet, können Sie das „Shell Casting" anschalten und für „Particle Bouncing", „World Detail" sowie „Corps Detail" „Maximum" einstellen.

3 **Effects (Advanced Video Card Options):** Spieler mit einer schwachen Grafikkarte sollten zuerst die „Volumetric Lights" abschalten. Reicht das nicht, verringern Sie auch „Effect Detail", „Model Detail", „Water Resolution" und „Reflections and Displays" auf ein Minimum.

4 **Graphics (Advanced Video Card Options):** Besitzer einer Geforce 6200, FX 5200 Ultra oder Radeon 9200/X300 verzichten zugunsten der Leistung auf alle Schatten und stellen die Beleuchtungsqualität (Light Detail) und Shader-Details (Shaders) auf „Minimum".



SLICKRIDE SURFACE

Eine hauchdünne Schicht des Materials aus dem normalerweise im hoch verdichteten Zustand Panzerglas (Sicherheitsglas) hergestellt wird, schafft ein völlig neuartiges Gleiterlebnis mit optimalem Griff für jede Art von Mausabtastung.

PROSIZE SHAPE

Die Oberfläche ist zu 100% nutzbar und unterliegt keiner Beschränkung durch Form oder umständlicher Rahmenkonstruktion. Mit den Maßen von 295 mm x 240 mm x 2,9 mm wurde kein Stück des Hightech-Materials verschenkt.

GamersWear©

WWW.GAMERSWEAR.COM

SUPERFLAT BODY

Mit nur 2,9 mm Höhe gewährleistet das SlickRide ein von GamersWear Mousepads bekanntes ergonomisches Spiel-Gefühl. Ein mittlerweile wichtiger Standard für jeden Gamer, der sich nicht durch hohe Plastikkanten einschränken lassen möchte.

HEAVY GRIP BOTTOM

Die gesamte Unterseite ist mit einem rutschfesten hochwertig profilierten Gummi beschichtet, der dafür sorgt, dass das SlickRide auf keiner Oberfläche ins Rutschen kommt. Durch sein Gewicht von über 240 g liegt das Pad verlässlich flach und formstabil.

10/2005 Hardware Gamers Wear Slick Ride Top-Produkt

DESIGN: COUNTER

DESIGN: CAMOU



Wer sich jetzt für das PC GAMES Abonnement entscheidet, erhält als kostenloses Dankeschön eines der hochwertigen **SlickRide Pads von GamersWear!**

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Rechnungsanschrift (nur falls abweichend von o.g. Anschrift):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie:
(Bitte nur eine ankreuzen)

❐ **SlickRide Pad Camou (Art.-Nr.: 002776)**

❐ **SlickRide Pad Counter (Art.-Nr.: 002777)**

(Lieferung erfolgt nur solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PG JA 05

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus!

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum

Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Spieletuning

Black & White 2

Sie wollen Gott spielen und dabei eine opulente Optik mit allen Details genießen? Dann brauchen Sie definitiv Hochleistungs-Hardware!

TUNING-TIPPS

Um Black & White 2 in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 3.500 MHz
- ☐ 1.024 MByte Speicher
- ☐ Geforce 6800 GT/Radeon X800 XL

Mit 1.500 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce FX 5200 Ultra sollten Sie:

- ☐ Mit einer Bildschirmauflösung von 640x480 spielen
- ☐ Die Schatten ausschalten
- ☐ Die Vegetation deaktivieren
- ☐ Unter der Option „Meer" den Wert „Niedrig" anwählen
- ☐ Das „Antialiasing" auf „Aus" stellen

Mit 2.500 MHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9600 XT sollten Sie:

- ☐ Als Auflösung 800x600 wählen
- ☐ Die Schatten einschalten
- ☐ Bei „Vegetation" den Wert „Niedrig" anwählen
- ☐ Die Option „Meer" auf „Mittel" stellen
- ☐ Das Antialiasing deaktivieren

Mit 3.500 MHz, 1.024 MByte Speicher und Geforce 6800 GT/Radeon X800 XL sollten Sie:

- ☐ Mit 1.024x768 spielen
- ☐ Alle anderen verfügbaren Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert setzen
- ☐ Das „Antialiasing" ausschalten



DETAILREICH Der Boden Ihres Landes ist mit Gräsern verziert, Ihre Gläubigen sowie alle Objekte der Spielwelt werfen einen Schatten und das Meer ist aufwendig gerendert. Zusätzlich spiegelt sich die Sonne im Pixelnass.



SCHLICHT Das Grünzeug am Boden ist verschwunden und die Schatten für Spielfiguren und Objekte fehlen. Das Wasser wird äußerst simpel und ohne die Sonnenspiegelungen dargestellt.

Das Grafikmenü von Black & White 2

1 Auflösung: Eine geringere Auflösung bedeutet einen Performance-Zuwachs bei schwachen Grafikkarten wie Geforce FX 5200 Ultra.

2 Blooming: Dieser Überstrahleffekt ist sehr rechenintensiv und sollte erst mit einem sehr leistungsfähigen 3D-Boliden mit 256 MByte Videospeicher aktiviert werden.

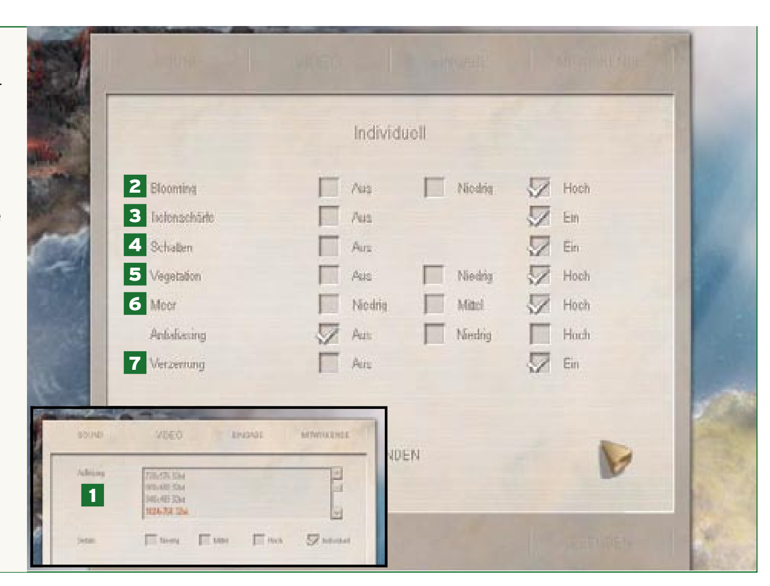
3 Tiefenschärfe: Wie das „Blooming" sollten Sie auch die Tiefenschärfe erst mit einer schnellen Karte mit 256 MByte Speicher einschalten.

4 Schatten: Falls Ihre Grafikkarte schwächelt, sollten Sie auf die Schatten für Ihre Gläubigen und die Elemente der Spielwelt verzichten.

5 Vegetation: Durch das Ausschalten der Gräser am Boden entlasten Sie die CPU. Die Einstellung „Hoch" ist erst ab 3.000 MHz Prozessorleistung zu empfehlen. Unterhalb von 2.000 MHz sollten Sie das Grünzeug komplett abschalten.

6 Meer: Je höher der Detailgrad der Wasserdarstellung, desto mehr ackert Ihre Grafikkarte. Die Option „Hoch" ist erst ab einer Radeon 9800 XT/Geforce 6600 GT zu empfehlen.

7 Verzerrung: Für den Verzerreffekt muss die Grafikkarte über 256 MByte Videospeicher verfügen und sehr leistungsfähig sein.



B

Black & White 2

Gut oder böse – für beide Varianten geben wir Ihnen wertvolle Grundlagen-Tipps mit auf den Weg. Nun liegt es an Ihnen, ob Sie dank eindrucksvoller Städte gewinnen oder die Inseln lieber in Schutt und Asche zerlegen möchten.

Der gute Gott

Wie erhöhe ich den Eindruck meiner Stadt?

1. Durch besonders aufwendige und schöne Gebäude. Achten Sie auf die Bedürfnisse Ihrer Dorfbewohner (zu sehen am Stadtzentrum) und sorgen Sie dafür, abwechslungsreich zu bauen. Das bedeutet: Stellen Sie nicht immer nur Villen hin, sondern platzieren Sie auch mal einige Landhäuser und dergleichen. Der Standort ist ebenfalls wichtig – verteilen Sie Ihre Gebäude deshalb stets. Es dürfen auch ruhig mehrere Tempel, Universitäten oder Badehäuser sein, denn Gebäude wie diese machen besonders viel Eindruck. Verbinden Sie auch unbedingt alle Gebäude mit Straßen, das erhöht den Eindruck nochmal ein Stück.

2. Bauen Sie keine Gebäude wie Hochhäuser oder reguläre Häuser; auch Folterkammern und Kopfspieße haben in der Stadt eines guten Gottes nichts verloren! Das Gefängnis hingegen erhöht das Gefühl von Sicherheit und ist deshalb auch in einer guten Stadt gern gesehen.

Wie teile ich mir meine Erzbestände richtig ein?

1. Als Rohstoffe gelten Holz, Erz und Nahrung. Holz und Nahrung sind reproduzierbar und relativ einfach zu handhaben. Schwieriger ist es bei Erz, da Sie davon nicht nur jede Menge zum Bau besonders eindrucksvoller Gebäude benötigen, sondern weil es auch äußerst rar ist und sich nicht erneuert. Bilden Sie einige Dorfbewohner als Minenarbeiter aus und bauen Sie auf jeden Fall früh eine Schmelze, um den Erzertrag zu erhöhen. Je mehr Veredler darin arbeiten, um so höher ist der Bonus.

2. Wenn Sie Ihre Stadt in einem gemäßigten Tempo ausbauen, ist der Bedarf an Erz kein großes Problem, da Sie a) als guter Gott kein Erz für ein starkes Militär benötigen und b) von den Dörfern, die sich Ihnen im Laufe der Mission anschließen, meistens eine Menge Rohstoffe ganz umsonst geliefert bekommen.

Wie sorge ich für genügend Holzvorräte?

1. Um Ihre Holzbestände auf vernünftigem Niveau zu halten, sollten Sie sich früh im Spiel den Wasserzauber kaufen. Rupfen Sie einige Bäume in Ihrem Einflussgebiet aus und pflanzen Sie sie in einen fruchtbaren Bereich (ist grün markiert, sobald Sie ein Feld oder eine Wiese anlegen wollen). Sorgen Sie auch für genügend Platz, um Ihre Baumplantage anzulegen. Gießen Sie die Bäume nun regelmäßig mit dem Wasserwunder.

2. Lehren Sie auch Ihre Kreatur, dasselbe zu tun. Zudem können Sie ihr beibringen, seine Notdurft an Bäumen zu verrichten – das wirkt wie ein Dünger. Teilen Sie einige Dorfbewohner zudem als Förster ein. Bauen Sie auch früh ein Sägewerk, um Ihre Holzproduktion zu verbessern.

Wie kann ich für ausreichend Nahrung sorgen?

1. Für Ihre Nahrungsversorgung gehen Sie ähnlich wie bei der Holzproduktion vor. Felder werden in fruchtbaren Bereichen angelegt und regelmäßig gegossen. Ihre Kreatur leistet seinen Beitrag, indem es Felder gießt und düngt, während einige Dorfbewohner zu Farmern umgeschult werden.

2. Einige Mühlen in der Nähe der Felder sorgen für höhere Erträge.

Wie erhöhe ich die Geburtenrate?

1. Natürlich brauchen Sie einige Brüter und genügend Unterkünfte. Fruchtbarkeitsstatuen erhöhen den Eindruck und die Geburtenrate. Sie haben einen kleinen Einflussbereich und machen sich besonders in Wohngebieten und an Straßenkreuzungen gut. Bauen Sie die Statuen daher reichlich.

Was macht meine Kreatur?

1. Vieles! Lehren Sie sie unbedingt, Rohstoffe zu sammeln und Gebäude zu bauen. Felder und Bäume sollte sie gießen lernen, kaufen Sie ihr also das Wasserwunder. Falls der Gegner angreift, ist die Kreatur Ihre beste Verteidigung – deshalb sollte Sie relativ früh das Feuer- und Blitzwunder lernen. Um sich gegen feindliche Kreaturen zur Wehr setzen zu können, sollte sie regelmäßig mit Baumstämmen und Erzfelsen trainieren.

2. Lassen Sie sie in Ihrem Gehege schlafen, damit sie schneller wächst. Und natürlich darf sie nicht die Dorfbewohner füttern! Das ist ein absolutes Tabu. Gewöhnen Sie Ihre Kreatur an Korn als Hauptnahrung und, wer mag, auch an einige Tiere, die auf den Wiesen (ent-)stehen. Zudem sollte Ihre Kreatur die Dorfbewohner bei Laune halten. Kaufen Sie ihr den Teddy als Spielzeug, um etwaige Stimmungsschwankungen schnell ausgleichen zu können.

Der böse Gott

Liebesgrüße aus Mordor

1. Damit Ihr künftiges Reich auch so richtig fies und gemein wirkt, beachten Sie einfach einige Grundsätze beim Bauen. Natürlich benötigen Ihre Einwohner auch Wohnraum – verzichten Sie dabei aber auf Gebäude wie Villen und Landhäuser. Platzieren Sie vielmehr Hütten, einfache Häuser und später vor allem Wolkenkratzer. Letztere werden allerdings erst als böse gewertet, wenn Sie daraus richtig hohe Wohnsilos konstruieren. Die Wolkenkratzer werden blockweise erstellt, sprich, sobald ein Wohnquader fertig gestellt ist, setzen Sie darauf das nächste Quartier und so weiter.

2. Achten Sie auf das Gesinnungs-Icon, wenn Sie ein Gebäude platzieren, so erkennen Sie gleich, ob das Gebäude der guten oder bö-



RUHEZONE Bei solch einladenden Gebäuden wie dem Badehaus, ist es nicht verwunderlich, dass sich die Bewohner pudelwohl fühlen und Sie als guten Gott loben.



GESCHÜTZT Auch als gut gesinnter Spieler kommen Sie um eine Basisverteidigung nicht herum. Setzen Sie dabei auf das Schildwunder.

sen Gesinnung entspricht. Auch das Ausreißen überflüssiger Bäume zählt als böse Aktion. Schmeißen Sie die Stämme einfach zu Boden, Ihre Förster kümmern sich dann schon um den Holzertrag.
3. Natürlich dürfen Sie die Wünsche und Bedürfnisse Ihrer Bürger nicht ganz außer Acht lassen, sonst wird Ihr Volk ineffektiv. Tavernen fördern beispielsweise die Zufriedenheit, stehen aber gleichwohl für die böse Gesinnung. Mörderspieße und Folterhöhlen erhöhen die finstere Wirkung Ihrer Stadt und fördern gleichsam die Sicherheit.
4. Gerade am Anfang greifen Sie des Öfteren noch beim Bauen hilfreich ein, was natürlich als gute Tat zählt. Wenn Sie aber ansonsten überwiegend böse Taten ausführen, wirkt sich das nicht so dramatisch aus.
5. Alt gewordene Einwohner arbeiten langsamer. Picken Sie sich solche Männchen einfach heraus und stecken Sie diese – nein, nicht ins gut gesinnte Altersheim –, sondern in die Opferschale des Altars.

Kreaturenerziehung

1. Schon von klein auf lässt sich Ihr „Kuscheltier" zu einer furchtbaren Bestie entwickeln. Bringen Sie dem Tierchen sofort bei, sich ausschließlich von Menschen zu ernähren. Wenn Sie dabei nicht nur auf eigene Bewohner zurückgreifen möchten – kein Problem, Ihr Tier kann auch lernen, fremde Dorfbewohner zu futtern.
2. Beginnen Sie frühzeitig mit dem Muskeltraining Ihres Haustiers. Nutzen Sie dafür Bäume und Felsen. Behalten Sie beim Training die Kreaturstatistik im Auge, um den Fortschritt ablesen zu können. Ihr Schützling kann auch an Mauern oder Felsen seine Kampfkraft trainieren. Binden Sie ihn einfach an und befehlen Sie ihm den Kampf. Innerhalb kurzer Zeit entwickelt er sich zur Kampfmaschine.
3. Spielen muss die Kreatur auch – klar, dass Ihr Tier eine Voodoo-Puppe bekommt, die macht ihn mit der Zeit so richtig fies. Wollen Sie es mit der Boshaftigkeit auf die Spitze treiben, lassen Sie die Kreatur ihre Häufchen auf die Bevölkerung machen. Auch das Werfen von Dorfbewohnern steht auf dem Unterhaltungsprogramm für Ihren Zögling – das gibt weitere Punkte in Richtung des Bösen.
4. Sparen Sie sich Tributpunkte auf, um der Kreatur später Angriffszauber zu kaufen. Blitz- und Feuerzauber sind klasse, um mit großen Gegnerhorden fertig zu werden. Spendieren Sie der Kreatur auch den Heilzauber, da Sie das Kerlchen nicht außerhalb Ihres Einflussbereichs heilen können.

Erz, Nahrung, Nachwuchs – „Rohstoffe" fürs Heer

1. Als Fiesling steht Ihnen der Sinn danach, die gegnerischen Städte militärisch zu erobern? Dann benötigen Sie ein schlagkräftiges Heer. Da die Soldaten jedoch nicht wie bei anderen Strategiespielen einfach aus dem Nichts erschaffen, sondern aus der männlichen Bevölkerungsschicht abgezogen werden, ist ein wenig Vorarbeit nötig.
2. Beschleunigen Sie die Geburtenrate in Ihrer Stadt – sprich, setzen Sie so viele Brüter wie möglich ein und verteilen Sie Fruchtbarkeitsstatuen in den Wohnsiedlungen.
3. Parallel dazu kurbeln Sie die Nahrungsmittelproduktion an. Jedes Heer vertilgt nämlich die doppelte Ration eines Zivilbürgers. Legen Sie in den fruchtbaren Regionen große Felder an und erhöhen Sie die Produktivität durch den Einsatz von Mühlen. Packen Sie dort auch Veredler rein, um zusätzliche Boni zu erhalten.
4. Der Rohstoff Erz ist ein stark limitierender Faktor im Spiel, wird aber für die militärische Rüstung benötigt. Als böser Spieler müssen Sie daher den Erzabbau optimieren. Errichten Sie auf jeden Fall eine Schmelze in der Nähe einer Mine. Besetzen Sie die Schmelze ebenfalls mit Veredlern.
5. Halten Sie als wachsamer Gott Ausschau nach umherliegenden Erzbrocken und befördern Sie diese eigenhändig ins Lager. Ihre Kreatur kann dabei behilflich sein, Erzbrocken außerhalb Ihres Einflussbereichs aufzusammeln und ins Dorf zu tragen.
6. Solange auf den Karten keine gegnerischen Verteidigungsanlagen vorhanden sind, genügt es, mit 50er-Trupps Bogenschützen und Schwertkämpfern vorzugehen. Quasi als General führen Sie Ihr Tier mit. Achten Sie darauf, dass die Kreatur einem Heer eine Moralverbesserung spendiert (mit der Soldatenleine an die Streitmacht binden).

Krieg und kein Frieden

1. Sobald Ihr Heer steht, gehen Sie zum Angriff über. Verfügt der Gegner über Verteidigungsanlagen, nehmen Sie drei bis vier Katapulte mit. Alternativ setzen Sie Ihre Kreatur als Mauerbrecher ein. Schlachten auf offenem Feld initialisieren Sie am besten mit der Kreatur. Sobald diese in einem Kampf verwickelt ist, ziehen Sie Bogenschützen nach, die Unterstützungsfeuer geben. Ausbrechende Einheiten fangen Sie einfach mit Schwertkämpfern ab.
2. Befestigte Städte greifen Sie so an: Zuerst ist eine Mauerbresche zu schlagen – warten Sie danach kurz ab, ob der Gegner eventuell Truppen aussendet, die Sie dann vor den Mauern abfangen. Stürmen Sie mit Schwertkämpfern das Stadtzentrum und gehen Sie in die Eroberung über. Kreatur und Bogenschützen geben dabei Rückendeckung, falls weitere Truppen auftauchen.
3. Leisten Sie sich im Laufe des Spiels die aggressiven Wunder und schleudern Sie Angreifern Blitze, Feuerbälle und Meteorkugeln entgegen.
4. Setzen Sie bei der Stadt-Verteidigung auf Maueranlagen und besetzen Sie diese mit Bogenschützen. In der Regel genügt das, um mit anrückenden Soldaten fertig zu werden. Setzt der Gegner jedoch Katapulte ein, schicken Sie entweder Ihre trainierte Kreatur hinaus oder greifen selbst mit aggressiven Wundern (Feuer, Blitz) ein, um die Bedrohung loszuwerden.
5. Investieren Sie in die teuren Mythenwunder. Vulkan und Erdbeben sind dabei natürlich die Favoriten für böse Spieler. Die Aufladezeiten der Mythenwunder dauern recht lange – beschleunigen Sie den Vorgang, indem Sie Massen von Gläubigen beten lassen (30 bis 50 Bewohner dürfen es schon sein). Bevor Sie ein solches Wunder einsetzen, speichern Sie besser ab. Da Sie den Spruch nicht direkt im Einflussbereich des Gegners einsetzen können, probieren Sie ein wenig herum, an welcher Stelle sich effektiv Schaden zufügen lässt. (sw/fs)



ABGEHOBEN Mithilfe eines gut platzierten Orkan-Wunders radieren Sie ratzfatz die große japanische Armee aus. Vorsicht: eigene Truppen werden ebenfalls mitgerissen.



ABGEFACKELT Unsere Kreatur hat inzwischen den Feuer-Zauber gelernt. Kommt es zum Kampf, setzt Ihr Haustier den Spruch automatisch gegen feindliche Heere ein.

Fable: The Lost Chapters

Hier erfahren Sie, was es Neues in den verlorenen Kapiteln zu lösen gibt. Außerdem gibt es wertvolle Tipps zu den Dämonentüren und anderen Schätzen.

Neuentdeckungen

Sehenswertes in Albion

Storymäßig beginnen die **Lost Chapters**, nachdem Sie den Bösewicht Jack the Blades zur Strecke gebracht haben. Aber es gibt schon vorher etliche Neuerungen, zum Beispiel das Hühnertreten in Oakvale oder das Rotlicht-Etablissement in Darkwood – aber lesen Sie selbst.

Darkwood Bordello

Endlich können Sie so richtig zeigen, was ein Hengst ist – und das, ohne einen Penny zu zahlen. Füllen Sie den Bordellbesitzer Grope ordentlich mit Bier ab. Nach sechs Glas wankt er ins Bett und verrät, wo die Bordellurkunde vergraben ist. Übergeben Sie das Dokument an die Puffmutter und übernehmen Sie das Etablissement. Jetzt können Sie sich die Mädels ganz umsonst zu Gemüte führen. Danach ist der Held auch geeignet, die Dämonentür hinter dem Bordell zu betreten. Zur Belohnung gibt es den Pimp Hat.

Die Propheten des Feuerherzens

Nach Ihrer Rückkehr in die Gilde geht es am Lookout Point weiter. Dort ist jetzt eine Dämonentür, hinter der Sie ein Plattenrätsel mehrere Male lösen, um den Stein zu erhalten. Die Rätsel sind nicht sehr schwer: Der Held muss sich immer einen Weg so bilden, sodass er am Ende nur noch auf einer Linie blauer Platten läuft.

Verlorene Bucht

Die großen Eistrolle, denen Sie auf der winterlichen Insel begegnen, schalten Sie am besten mit feuerverstärkten Waffen oder Feuersprüchen aus. Wenn Sie den schnellen Eisattacken nicht ausweichen können, setzen Sie „Slow Time“ ein.

Die Seelen der Helden

Der böse Weg

Wie schon Altmeister Yoda in **Star Wars** wusste, ist die Dunkle Seite schneller und verführerischer – so auch hier. Ihr Held sollte inzwischen stark genug sein, um es mit Thunder aufzunehmen. Nehmen Sie dessen Seele, danach darf Briar Rose dran glauben. Selbst der Gildenmeister ist zu opfern. Setzen Sie für den Kampf gegen ihn und seine Wachen ausgiebig den infernalischen Zorn-Spruch ein und verlangsamen Sie die Zeit.

Der gute Weg

1. Gehören Sie zu der guten Heldensorte, behaupten Sie sich zuerst in der Arena. Beschaffen Sie sich vor dem Kampf jede Menge Tränke, da Sie es mit einer Vielzahl Gegner zu tun bekommen. Unsere Empfehlung: fleißig „Slow Time“ einsetzen, das macht die Kämpfe fast gemütlich.
2. Der zweite Kampf auf dem Friedhof von Oakvale ist schon anstrengender, da das Geheule der ständig neu auftauchenden Geister permanent Leben entzieht. Vernichten Sie möglichst schnell viele der Geister und setzen Sie den „Multi Arrow“-Spruch ein, um dem Boss-Gegner viel Schaden zuzufügen. Die letzte Seele finden Sie dann auf der Karte Circle of the Dead. Benutzen Sie am besten eine Waffe mit Silber-Verstärkung und vor allem den Spruch „Infernal Wrath“. Damit machen Sie sehr viel Schaden bei den Untoten.

Der finale Kampf

1. Befolgen Sie den Rat von Scythe und bereiten Sie sich auf den letzten Kampf vor: Stellen Sie sicher, dass Sie Mana- und Gesundheitstränke zur Genüge im Gepäck haben. Unser Redaktionsheld führte jeweils 50 Fläschchen mit sich – reichlich genug.
2. Konzentrieren Sie sich ausschließlich auf den Drachengegner. Eine effektive Kampftaktik ist die Kombination „Slow Time“ und „Multi Arrow“ mit dem Skorm-Bogen. Damit besiegen Sie den Drachen im Nu.

Die letzte Entscheidung

Wenn Sie auf das Böse abfahren, warten Sie einfach in der Endsequenz ab und machen gar nichts – der Held setzt dann automatisch Jacks Maske auf. Ansonsten tun Sie wie geheißen und werfen die Maske in den Lavaschlund.

Dämonentüren

Auch wenn der Name eher abschreckend wirkt – anstatt sabbernder Höllenmonster erwarten Sie wertvolle Gegenstände, wenn Sie die Rätsel der Dämonentüren lösen. Wem das Herumknobeln zu lange dauert – wir listen alle Lösungen für die Türen auf:
1. Heroes Guild
Nachdem Sie Ihre Prüfungen abgelegt und die Zeremonie hinter sich gebracht haben, erhalten Sie unter anderem eine Laterne. Sie marschieren damit zur Tür und benutzen die Lampe im Inventar.
2. Greatwood Gorge
Falls Ihr Gesinnungsbalken total böse ist, öffnet sich die Tür automatisch. Ansonsten begeht der Held eine böse Tat vor den Augen der Tür. Führen Sie vier Zivilpersonen zur Tür und meucheln Sie diese. Achtung, Sie benötigen dafür erst den Sozialbefehl „Folgen“. Eine witzige Alternative: Essen Sie zehn Crunchy Chicks (böse Tat), um die Tür zu öffnen. Die kleinen Federknäuel gibt es zum Beispiel in Twinblade's Camp zu kaufen.
3. Rose Cottage
Benutzen Sie ein schönes Geschenk vor der Tür, damit sie sich öffnet. Schokolade oder eine Rose eignen sich bestens als „Eintrittsgeld“.

F



DARKWOOD BORDELLO Dort können Sie diese schicke Frisurhaube abstauben. Zusammen mit den erhältlichen Frauenkleidern ist Ihr Held ein regelrechter Blickfang, oder?



HÜHNERKÖNIG Wer ernsthaft mit diesem „Hut“ herumlaufen möchte, muss ganz einfach nur das so genannte „Chicken Kicking“ in Oakvale gewinnen.

4. Greatwood Caves
Die Tür öffnet sich erst, wenn der Held einen Kampf-Multiplikator von mindestens 14 hat. Wenn Sie recht früh im Spiel diese Tür erreichen, ist es so gut wie aussichtslos, diesen Wert zu erlangen. Warten Sie lieber, bis Sie mehr Erfahrung gesammelt haben und besser ausgerüstet sind. Benutzen Sie vor der Dämonentür das Siegel und teleportieren Sie sich nach Barrow Fields. Von dort reisen Sie nach Darkwood Marshes. Bei dem dortigen Dämonentürchen erledigen Sie eine Horde Hobbe-Monster. Dieser Kampf katapultiert den Multiplikator in der Regel über 20, wenn Sie es richtig anstellen. Danach sofort den Rückruf-Teleport nach Greatwood Caves machen und die Dämonentür ansprechen. Manchmal erscheint vor der Tür noch ein Trollmonster. Ignorieren Sie in diesem Fall den Gegner – nicht, dass Ihr wertvoll Aufgepäppelter unter die Grenze von 14 fällt und die Tür verschlossen bleibt.

5. Darkwood Marshes
Sie kommen schon früh an dieser Tür vorbei, während Sie die Händler nach Barrow Fields eskortieren (Aufgabe). Heben Sie sich die Dämonentür auf, um die zuvor beschriebene Aufgabe für die Tür in Greatwood Caves zu erfüllen.

6. Barrow Fields
Die Dämonentür lässt den Helden erst eintreten, wenn er sich so richtig rund gefressen hat. Je zehn Portionen rotes Fleisch und Apfelkuchen dürften genügen. Keine Bange, danach verlieren Sie wieder automatisch die Pfunde, wenn Sie die Völlerei einstellen.

7. The House Grey
Sie müssen Lady Grey geheiratet haben, damit Sie Einlass bekommen.

8. Lychfield Graveyard
Finden Sie Nostros Besitz und legen Sie diesen in sein Grab:
• Der Helm ist in der Hütte des Friedhofwächters.
• Die Rüstung finden Sie in Lady Fylorns Krypta.
• Den Schild finden Sie im Fluss an der Angelstelle (rausangeln).
• Das Schwert ist in einem Grab verborgen (links neben dem Mausoleum).

9. Witchwood Stones
Der Name des Dämons lautet HITS. Aktivieren Sie die magischen Steine auf der Karte in der richtigen Reihenfolge und schreiten Sie durch die Tür.

10. Barrow Fields
Kaufen Sie sich 20 Kuchen und verspeisen Sie diese. Danach sind Sie dick genug und der Dämon gibt den Weg frei.

11. Abandoned Road
Um die Wünsche dieser Tür zu erfüllen, benötigen Sie drei komplette Rüstungen: Bright Platemail Suit, Dark Will User's und Bandit Outfit.

12. Knothole Glade
Feuern Sie einen Pfeil auf die Tür ab und spannen Sie den Bogen so weit wie möglich. Ein Ebenholzlangbogen genügt, um ausreichend Schaden zu verursachen.

13. Necropolis
Sie geben der Tür alle Silberschlüssel, die dann unweigerlich verloren sind. Ihr Lohn ist das Schwert Bereaver, welches satte 285 Schadenspunkte beim Gegner verursacht.

Legendäre Waffen

Einige der legendären Waffen sind hinter den Dämonentüren versteckt. Wie Sie die Türen öffnen, lesen Sie im Abschnitt Dämonentüren. Darüber hinaus gibt es aber drei Waffen, die etwas schwieriger zu bekommen sind.

Auf zur Dunklen Seite

In der Chapel of Skorm gibt es für besonders böse Spieler eine mächtige Waffe als Belohnung, den Skorm-Bogen. So geht's:
1. Spielen Sie, bis Sie die Karten Oakvale und Twinblade's Camp freigeschaltet haben.
2. Reisen Sie zur Chapel of Skorm und teleportieren Sie sich zu Twinblade's Camp. Dort rekrutiert der Held den Söldner.
3. Rückruf-Teleport zur Kapelle ausführen.
4. Mithilfe des Siegels nach Oakvale teleportieren und den dortigen Söldner anheuern.
5. Erneut Rückruf-Teleport zur Kapelle ausführen.
6. Warten Sie als böser Held bis Mitternacht und opfern Sie die beiden Söldner. Gutgesinnte Spieler opfern am besten um die Mittagszeit. Das sollte auf jeden Fall reichen, um den Bogen zu erhalten.
7. Wer noch weitere Nichtspielercharaktere opfert (am besten neutrale Bürger), bekommt den Titel Necromant.

Gut und teuer

1. Im Temple of Avo wartet das Sentinus-Schwert auf Sie. Allerdings müssen Sie dafür einen Haufen Gold spenden. Die Höhe der Spende hängt von Ihrer Gesinnung ab. Als richtig böser Spieler genügen „schon" 45.000 Goldstücke, neutralgesinnte Helden berappen 100.000 Öcken – und die auf einen Streich. Tipp: Reisen Sie direkt nach der zuvor beschriebenen Opferaktion in der Chapel of Skorm zum Avo-Tempel. Ihre Gesinnung dürfte böse genug sein, um das Schwert zum Vorzugspreis zu erhalten.
2. Nachdem Sie Sentinus besitzen, spenden Sie gleich danach weiter. Für je ein Goldstück erhalten Sie das Geschenk der Jugend (reduziert das Heldenalter) und den Ehrentitel „Paladin".

Ein Hauch von Artus

1. Vor dem Avo-Tempel befindet sich ein Hügel mit einem Schwert im Stein. Um die Waffe herauszuziehen, sind die drei Stärke-Attribute zu verbessern. Das Programm speichert Ihre Stärkewerte beim ersten Versuch ab.
2. Merken Sie sich die Werte und erhöhen Sie diese um jeweils drei Punkte. Jetzt ist der Held fit genug, um das Harbinger-Schwert herauszuziehen. Sollte es wider Erwarten nicht reichen, steigern Sie die Attribute bis zum Maximum. (sw)



PLATTENRÄTSELN Es gilt, in kürzester Zeit alle Tafeln von der Mond- auf die Sonnenseite zu drehen. Die eingezeichnete Route zeigt Ihnen, wie es geht.



DRACHENFEUER Halten Sie unbedingt Abstand zum gefährlichen Drachenfeuer. Verlangsamen Sie die Zeit mit dem entsprechenden Zauber, um mehr Spielraum zu bekommen.

Die Sims 2: Nightlife

In Nightlife, dem zweiten Add-on zu Sims 2, steckt eine Fülle neuer Features – aber auch eine ebenso große Menge Herausforderungen. Unsere Tipps machen Ihren Sim zum unwiderstehlichen Date und König aller Partys.

An- und Abtörner festlegen

Schon bei der Charaktererstellung stoßen Sie auf ein wichtiges neues Feature: Genau wie Haarfarbe oder Fitness legen Sie dort die besonderen Vorlieben und Aversionen Ihres Sims fest, genannt „An- und Abtörner". Aus einer Liste von Neigungen, darunter Körpermaße, Gesichtsbehaarung, Make-up, Geruch und Kleidung, wählen Sie zwei sympathische und eine abstoßende Eigenschaft. Jenen Sims, die bereits beim ersten Start von **Nightlife** vorhanden sind, weist das Spiel automatisch Faibles zu. Sind Sie mit den Charakteristika nicht zufrieden, bleiben zwei Möglichkeiten: Entweder Ihr Sim schluckt das „Neuropsychikum" in seinem Inventar (siehe Tipp „Das Inventar") – dann darf man wie bei der ursprünglichen Erstellung manuell An- und Abtörner festlegen. Oder Sie schaffen sich den Reprogrammierungssensor, eine neue Belohnung, für 6.250 Laufbahnpunkte an, mit dem Sie nicht nur die Vorlieben, sondern auch die Laufbahn ändern dürfen. Sims der Laufbahnlevel Gold oder Platin können den Sensor gefahrlos nutzen. Letzterer Weg bietet sich an, wenn Sie mit einem Ihrer älteren Sims die neue „Spaß"-Karriere ausprobieren möchten. Welche Besonderheiten dabei zu beachten sind, erfahren Sie im Unterpunkt „Die neue Laufbahn". Genauso nützlich ist der Sensor, wenn Sie sich eine feste Partnerschaft für Ihren Sim wünschen, zuvor jedoch die Laufbahn Romantik gewählt haben – solche Personen wollen ständig wechselnde Beziehungen und beschwören Eifersuchtsdramen herauf.

Bereit zum Flirt? Raum sondieren & Partner finden

Um in den meist sehr vollen, unübersichtlichen Partystätten von **Sims 2: Nightlife** möglichst kompatible Partner zu finden, empfiehlt sich die neue Funktion „Raum sondieren": Blicken Sie nach dem Betreten eines Gemeinschaftsgrundstücks auf Ihren Sim und wählen diese Option aus der Liste, blickt er sich kurz um und nennt dann den ihm am besten erscheinenden Partner. Gefällt Ihnen die ausgesuchte Person nicht, warten Sie einen Augenblick auf neue Gäste und wiederholen die Aktion dann.

Es knistert, wenn die Chemie stimmt

Manche Sims passen überhaupt nicht zueinander, zwischen anderen knistert es hingegen schon beim ersten Blickkontakt. Mit der Flirt-Option „Sim abchecken" prüfen Sie, ob die Chemie zwischen zwei Figuren stimmt. Passende Partnerschaftsaspiranten werden in der Folge mit bis zu drei Blitzen im Beziehungsfenster markiert; ein durchgestrichener Blitz signalisiert Unstimmigkeiten. Bei positiver Chemie tun sich zusätzliche Interaktionsmöglichkeiten auf (ebenfalls gekennzeichnet durch einen Blitz), die die Kontaktaufnahme erleichtern. Aber: Wenn eine Handlung als möglich hervorgehoben ist, bedeutet das noch nicht, dass das Gegenüber sie zulässt. Auch bei guter Chemie wollen Küsse, Umarmungen und Flirts einfühlsam und nicht zu früh eingesetzt werden.

Gute Zuhörer kommen an

Den richtigen Zeitpunkt für eine romantische Offensive bestimmen Sie beispielsweise mittels der neuen Dialogoption „Fragen". Sie können den Gesprächspartner nicht nur über sein Sternzeichen, seinen Job oder sein Einkommen ausquetschen, sondern auch konkret seine An- und Abtörner sowie die derzeitigen Wünsche und Ängste erfragen. Hofft der andere beispielsweise auf einen Stehblues, eine Umarmung oder einen Kuss mit Ihrer Figur, ist die Gefahr, bei einem Vorstoß abzublitzen, gering.

Romantik pur: Erfolgreich daten

Zu den neuen Funktionen zählen auch Rendezvous. Im Dialogmenü kann man einen beliebigen Sim nach einem Treffen fragen – willigt er oder sie ein, taucht in der oberen rechten Bildschirmecke ein Fenster auf, ähnlich dem bei Partys. Neben einem Countdown von anfangs drei Minuten sehen Sie dort eine ständig aktualisierte Bewertung: Je besser das Date, desto besser gefüllt die Anzeige; besonders geschicktes Verhalten verlängert die Date-Zeit sogar. Eine gute Verabredung festigt eine Beziehung nachhaltig. Außerdem bekommt Ihr Sim im Anschluss ein Liebesgeschenk, etwa eine antike chinesische Vase oder einen Strauß Rosen, vom befriedigten Partner. Für ein völlig schief gelaufenes Rendezvous erhalten Sie hingegen Hasspost. Allerdings bringen nur Intimitäten Höchstbewertungen. Sims, die sich kaum kennen, kommen sich zu Beginn nicht so nahe und haben es daher schwerer, während Dates mit dem Lebenspartner regelmäßig mit Traumnoten abzuschneiden. Eine recht sichere Vorgehensweise: Prüfen Sie die Wünsche und Ängste des Begleiters – während der Verabredung kann man dessen Begierden genau wie die des eigenen Sims anzeigen lassen. Klicken Sie dazu im Date-Fenster auf das Laufbahnsymbol des Gefährten. Genau wie bei normalen Konversationen gilt: Wünscht sich der Flirtpartner etwas, so können Sie diese Aktion nahezu immer ohne Ablehnungsrisiko durchführen. Lassen Sie sich nicht von den zunächst trivialen Wünschen entmutigen. Die anfängliche Lust auf unverfängliche Plauderei weicht schnell dem Verlangen nach einer Umarmung, einem Flirt, einem Kuss und später weiteren Zärtlichkeiten. Jedes Mal, wenn Sie einen Wunsch erfüllen, taucht ein neuer auf, sodass immer unterschiedliche Ziele bestehen. Will der andere Sim nichts mehr, was Sie ihm geben können, wechseln Sie einfach die Örtlichkeit, beispielsweise indem Sie ihn um Begleitung nach Hause bitten. Dort angekommen, ändern sich seine Träume. Falls die beiden Turteltauben sich noch nicht gut genug verstehen, um zum körperlichen Teil übergehen zu wollen (die Langzeitsympathie, die im Verlauf mehrerer Tage steigt, spielt eine große Rolle), gehen Sie in eines

S

Rendezvous im Restaurant – Der Schlüssel zum Beziehungsglück



EIN TISCH FÜR ZWEI Die Empfangsdame, links im Bild, führt unser Sim-Pärchen an einen lauschigen Tisch mit Blick auf die Bowlingbahnen.



GUTE UNTERHALTUNG Sie können entweder selbst aktiv werden und die Figuren etwa Händchen halten lassen oder dem automatischen Geplauder zusehen.



GESELLSCHAFT Immer neue Gäste strömen in die Lokale von Downtown. Finden Sie per „Sondieren" mal keinen Partner, warten Sie einfach einen Moment.



MUTIG Unsere Sim-Dame traut sich auf die gut gefüllte Tanzfläche, obwohl es ihr an Fähigkeitenpunkten fehlt und sie sich daher eher gestelzt bewegt.

der zahlreichen Restaurants oder ein Etablissement mit Whirlpool, etwa die Quelle des Wohlbefindens. Im Zweifelsfall hilft ein Liebestrank: Unter „Service/Heiratsvermittlung" erreichen Sie eine Wahrsagerin, deren Gebräu Sims unwiderstehlich werden lässt. Zu viele Beziehungen auf einmal bergen jedoch Gefahren. Erwischt ein vormaliger Date-Partner Sie beim Treffen mit einem anderen Sim, setzt es eine eifersüchtige Ohrfeige und hasserfüllte Blicke; gleichzeitig stürzen die Sympathiewerte in den Keller. Erst nach einigen Sim-Tagen normalisiert sich das Verhältnis wieder. So lange signalisiert eine lodernde Flamme über dem Kopf des Gehörnten: „Geh mir bloß aus dem Weg!" Achten Sie deshalb darauf, dass kein Geliebter oder Partner sich am Ort des Rendezvous befindet. Lenken Sie alle potenziellen Eifersüchtigen mittels der „Überreden"-Funktion ab, schicken Sie sie ebenfalls per Überreden nach Hause oder verlegen Sie das Date an einen anderen Platz. Falls Sie den Überblick verlieren: Ein blauer Kristall schwebt über Sims, mit denen Sie verabredet sind.

Lohnendes Date

Abhängig von den Charaktereigenschaften Ihrer Verabredung winken bei erfolgreichem Abschluss Belohnungen in Form von Fähigkeitspunkten. Nach einem traumhaften Date mit einem überdurchschnittlich ordentlichen Sim kann man etwa einen Sauberkeitspunkt erhalten.

Gemeinsames Dinner

Ein Restaurantbesuch mit dem Partner läuft denkbar simpel ab: Sprechen Sie zunächst mit der Kellnerin, um an einen Tisch geführt zu werden. Anschließend erscheint eine zweite Bedienung, um die Bestellungen aufzunehmen. Wer nicht gerade am Hungertuch nagt, sollte ruhig für beide ordern. Wenn Sie jetzt die Interaktionsübersicht öffnen, fallen einige mit einem Stuhl markierte Optionen auf. Diese Aktionen, etwa einen Handkuss zuwerfen, den Partner romantisch füttern oder eine alberne Essensschlacht eröffnen, werden unmittelbar während des Dinners durchgeführt; alle weiteren Handlungen folgen erst im Anschluss. Selbst bei einem Date unter Zeitdruck lohnt es sich jedoch, die Sims beim Essen einfach automatisch miteinander plaudern zu lassen. Auch das hebt die Bewertung.

Spaß über alles

Die neue Laufbahn

Als sechste Laufbahn fügt Maxis die Spaß-Karriere hinzu. Weisen Sie einer Figur diesen Weg zu, so stehen Abwechslung und Vergnügen im Vordergrund. Zu den einfacheren Wünschen gehören neue Kleidung zu kaufen oder ins Schwimmbad zu gehen; höhere Belohnungspunktzahlen gibt es für Pokern, im Restaurant essen, Bowlen, ein Spiel gewinnen oder ein traumhaftes Date erleben. Charaktere mit der Laufbahn Spaß ändern ihre Wünsche häufiger als andere, daher lohnt es sich in diesem Fall besonders, zu studieren; nach dem Abschluss können Sie zwei Wünsche gleichzeitig per Mausklick als unabänderlich festlegen (setzt das erste Add-on **Wilde Campus-Jahre** voraus).

Partyorganisation leichter gemacht

Gemeinsam mit anderen Bewohnern von Sim City können Sie nun über das Dialogmenü Gelegenheitsgruppen gründen: Sie fassen bis zu acht Sims zu einer Clique zusammen, die fortan immer en bloc zu Partys oder auf Gemeinschaftsgrundstücke eingeladen werden kann. Auf diese Weise führen Sie ohne großen Organisationsaufwand gut harmonierende Personen zusammen.

Mehr Bewegungsfreiheit

Zum ersten Mal in der Geschichte von **Die Sims** darf Ihr Schützling einen eigenen Wagen erstehen. Nutzt man das Auto anstelle des Taxis, um zu Gemeinschaftsgrundstücken zu fahren, spart man sich die Wartezeiten. Zudem dient der Flitzer als Rückzugsort für verliebte Pärchen – sogar ein Techtelmechtel ist im Auto möglich. Für welches der fünf Modelle Sie sich entscheiden, hängt vor allem von Ihrem Geldbeutel ab. Der „Schrotto Minima" für 950 Simoleons bringt bei Spritztouren nur einen Komfort- und zwei Spaßpunkte; im 11.950 Simoleons teuren Protzero 711 steigern sich Komfort (acht) und Spaß (neun) deutlich schneller. Übrigens fährt auch nach der Anschaffung die Fahrgemeinschaft eine Stunde vor Arbeitsbeginn vor; erst wenn Sie das Auto anklicken, „Besitzer wechseln" wählen und Ihren Sim eintragen, nutzt die betreffende Figur den Wagen für den Arbeitsweg.

Neue Mini-Jobs

Ein kleines Zubrot kann man sich in **Nightlife** ähnlich wie in **Wilde Campus-Jahre** ganz ungebunden verdienen: In den vielen Bars, Restaurants und sonstigen Einrichtungen von Downtown schwingen sich Arbeitswütige wahlweise hinter den Tresen oder das DJ-Pult. Besondere Qualifikationen brauchen Sie für diese Tätigkeiten nicht.

Das Inventar

Persönliche Gegenstände wie Abschlussurkunden, Fotos, Liebestränke oder Mobiltelefone lagern die Sims jetzt im persönlichen Inventar. Diese Objekte gehen bei einem Umzug also nicht mehr verloren, wenn Sie sie rechtzeitig einpacken. Sie öffnen das Inventar mit einem Klick auf das Untermenü „Belohnungen" (das Truhensymbol am unteren rechten Rand). Zu Beginn finden Sie dort jedoch lediglich das bereits erwähnte Neuropsychikum zur Änderung der An- und Abtörner sowie – falls der Sim studiert hat – ein Diplom. Neue Gegenstände fügen Sie über das dort zu findende Hand-Tool hinzu. Um eine Flasche aus dem Inventar zu trinken, können Sie alternativ direkt mit der linken Maustaste auf Ihren Charakter klicken und einen der verfügbaren Tränke wählen.

Tanzen will gelernt sein

Anfangs stellen Sims sich auf der Tanzfläche eher unbeholfen an: Flirts mit flotten Tänzern gehen mit unschöner Regelmäßigkeit schief. Steigern Sie die Fähigkeiten (etwa Körperpunkte), dann klappt's auch in der Disco.

Vorsicht, bissig

Finstere Klamotten, bleiche Haut und ausgeprägte Eckzähne: Vampire treiben sich fast ausschließlich nachts in Downtown herum. Diese Kreaturen verwandeln sich in Fledermäuse und bezirzen oder verwandeln sogar andere Sims. Wurde Ihr Mündel gebissen, spielen Sie entweder als Vampir (Vorsicht vor Tageslicht!) oder besorgen sich ein Antiserum von der Heiratsvermittlung. Eine Flasche kostet 60 Simoleons und taucht nach dem Kauf genau wie der Liebestrank im Inventar auf. (js)

Tanzfläche, Bar oder Zuhause – Flirten dürfen Sie überall



UNGESTÖRT Was in der Realität kaum möglich wäre, ist bei Nightlife kein Problem: Man kann sich auch auf der Tanzfläche in aller Ruhe unterhalten.



DURSTIG An der Bar schlürfen Pärchen gemütlich Cocktails – oder Sie schicken Ihren Sim zum Geldverdienen auf die andere Seite des Tresens.



EIGENER PARTYKELLER Die neuen Gegenstände, beispielsweise Discobeleuchtung oder DJ-Pult, stehen auch beim Bau des eigenen Hauses zur Verfügung.



ANTÖRNEND Die Eigenheiten der Sims spielen eine größere Rolle bei Flirts. Wer auf schwarze Haare steht, wäre von der Dame rechts nicht allzu angetan.

AUF DER HEFT-DVD

FUTURISTISCH Zum Waffenarsenal gehören Plasmakanonen und Lasergewehre.

ABGEHOBEN Je eine Figur der beiden Fraktionen kann sogar fliegen.

ROBOCOP Die humanoide Form der Kampfroboter erinnert an bekannte Sci-Fi-Optiken.

GEBÄUDE Zu den Schauplätzen zählt auch das Innere riesiger Bauwerke.

Mod des Monats: UT 2004: C.O.R. & Gothic 2

In Zusammenarbeit mit



Grundverschieden und doch unbedingt spielenswert: Flotte Multiplayer-Action (UT: COR) trifft auf episches Singleplayer-Rollenspiel (Gothic 2: Piratenleben).

Zugegeben, es dauert einen Augenblick, bis man sich an die ungewöhnlichen Figuren von **Counter Organic Revolution**, kurz **COR**, gewöhnt hat. Im Mod zu **Unreal Tournament 2004 (dt.)** gibt es futuristische Roboter, die gewaltige Reifen auf den Schultern ihres entfernt an Robocop erinnernden Kampfanzuges tragen. Andere sehen mit ihrem düsengetriebenen Flügelpaar auf dem Rücken ein wenig aus wie Engel. Noch viel erstaunlicher sind jedoch die vielfältigen Fähigkeiten der Kampfmaschinen. Harpoon, der Reifenschulterer, verwandelt sich auf Knopfdruck in einen wieselflinken Jeep. Wechselt der geflügelte Pulse seine Form, wird er zum wendigen Kampfflugzeug.

Als Spieler dieser Multiplayer-Modifikation geraten Sie mitten in eine Revolution: Die „Cybernetic Morphing Robots" (CMR), vom Großen Rat der Menschen versklavt, lehnen sich gegen alles Leben auf dem Planeten auf. Sie spielen eine von insgesamt sechs Kampfmaschinen in einer der beiden Fraktionen.

Schauplatz aller Kämpfe ist Tantalus IX, ein lebensfeindlicher, instabiler Wüstenplanet. Canyons aus rotem Stein, Meere voller Methan, riesige Höhlen und aktive Vulkane bilden die unterschiedlichen Karten.

Ausgeklügelte Taktiken

So interessant die auf der offiziellen Webseite der Modifikation ausführlich geschilderte Rebellionsgeschichte auch ist, die Story spielt – **Battlefield** macht es vor – meist nur eine untergeordnete Rolle in **Counter Organic Revolution**. Die neun weitläufigen Karten, spielbar in den Modi Team Deathmatch und Capture the Flag, sowie die höchst unterschiedlichen Fertigkeiten der sechs Kampfroboter bieten aber viel Raum für abwechslungsreiche Taktiken. In der unauffälligen, humanoiden Form pirschen Sie sich beispielsweise zur feindlichen Flagge, während einige in schwere Panzer verwandelte Team-Mitglieder an anderer Stelle für reichlich Radau sorgen. Ist die Fahne eingesackt, fliehen Sie mithilfe eines Jeep- oder Flugzeug-Kameraden blitzschnell aus dem Zielgebiet.

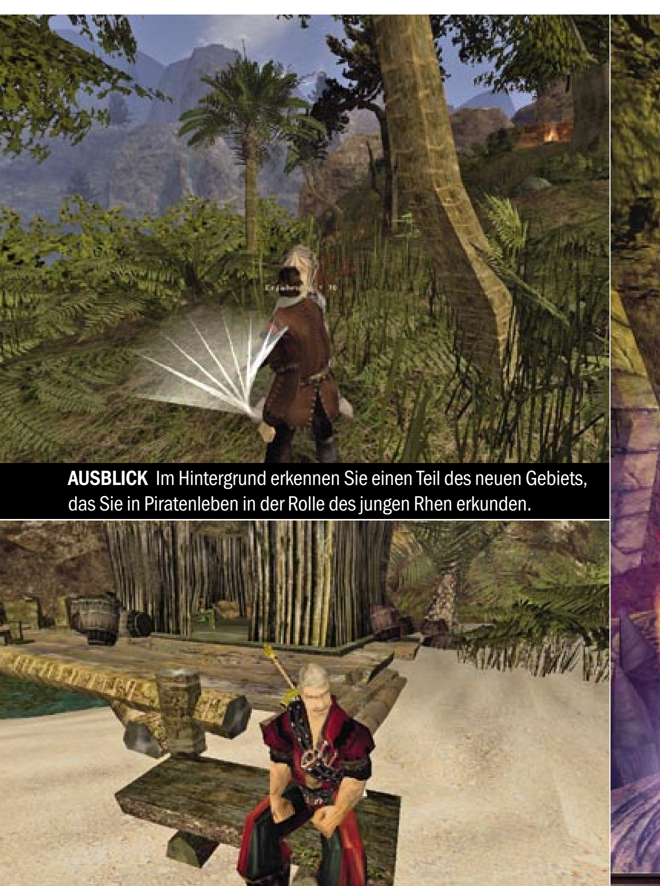
Für eine neue Rolle kann man sich auf den so genannten Load-Out-Pads entscheiden; jede Map enthält wenigstens vier verschiedene Anlaufstellen zum Wechseln von Roboter und Bewaffnung.

Durchgängige Kampagne

Lediglich der dritte Modus „Linear Multiplayer Progression" rückt Handlung und Charaktere etwas in den Vordergrund – jede Figur, egal ob Roboter oder Teil der menschlichen Armee, verfügt über ausgeprägte Eigenarten. In einer Art dynamischer Kampagne bestimmt der Ausgang einer Map, welche Karte als nächstes folgt und wie die Geschichte sich weiterentwickelt. Schluss ist erst, wenn eine Partei sämtliche Karten für sich entschieden hat und die Auflösung der Story über den Bildschirm flimmert.

Ausbau in Sicht

Der aktuelle Entwicklungsstand markiert noch lange nicht das Ende. In den kommenden Monaten will das Team das Arsenal von **Counter Organic Revolution** um drei zusätzliche Waffen und zwei Roboter ergänzen. Ebenfalls geplant sind weitere Maps. (js)



AUSBLICK Im Hintergrund erkennen Sie einen Teil des neuen Gebiets, das Sie in Piratenleben in der Rolle des jungen Rhen erkunden.

BEKANNTSCHAFT Eine ganze Reihe neuer Charaktere und gefährlicher Monster wartet im nicht kartografierten Bereich von Khorinis auf Sie.



MAGIE Getreu dem Motto des Hauptspiels Gothic 2 fehlt es auch Piratenleben nicht an Magie. Umfang und Qualität der Modifikation reichen beinahe an ein offizielles Add-on wie Die Nacht des Raben heran.

Gothic 2: Piratenleben

Wer die noch mindestens vier Monate währende Wartezeit bis **Gothic 3** mit dem Vorgänger überbrücken will, sollte unbedingt einen Blick auf die Modifikation **Piratenleben** für **Gothic 2** werfen.

Die Handlung spielt kurz nach den Ereignissen des offiziellen Add-ons **Die Nacht des Raben**: Nachdem das einzige verbliebene Schiff der Insel Khorinis mit ein paar Sträflingen an Bord auf Nimmerwiedersehen abgesegelt ist, lassen Armut und Hunger den zurückgelassenen Bewohnern kaum eine Perspektive. Rhen, der Sohn eines einfachen Hafenarbeiters, beschließt, sein Schicksal als furchtloser Pirat selbst in die Hand zu nehmen – auf diese Weise könnte er zur See fahren und die Insel endlich verlassen.

Mithilfe eines alten Magiers und einer Teleporterschriftrolle gelingt es ihm, in einen geheimen Schlupfwinkel vorzudringen und sich den Piraten anzuschließen. Doch das wilde Freibeuterleben auf der anderen Seite von Khorinis birgt Tücken: Unheimliche Geschöpfe mit gefährlichen Fressvorlieben bevölkern den nicht kartografierten Landstrich, der als Schauplatz für drei brandneue Kapitel mit vielen abwechslungsreichen Quests dient. Die neuen Herren verlangen etliche Dienste, vom Bereinigen der Flure über Schiffs- und Lagerarbeiten bis hin zu ausgefallenen Rätseln. So können Sie einen bestimmten Scavenger beispielsweise erst zur Strecke bringen, wenn Sie ihn mit einem Bergkristall geködert haben. Weiteres Beispiel gefällig? In Gesprächen mit den Ortsansässigen kommen Sie einem vermissten Piraten auf die Spur. Die Fährte führt in einen abgelegenen Talkessel. Dort angekommen, findet man erst einmal nichts außer Snappern und anderem Getier. Bei näherer Betrachtung tut sich jedoch ein Loch im Boden einer Höhle auf, durch das man sich todesmutig stürzt – **Tomb Raider** lässt grüßen. Schließlich stoßen Sie auf eine geräumige Grotte, in der man die Leiche des Vermissten nebst ein paar nützlichen Dingen aufspürt. Neben den anspruchsvollen Quests beeindrucken auch neue Monstertypen, die sich teilweise stark von denen des Original-**Gothic** unterscheiden. Aber keine Sorge: Ein ausgeklügeltes Respawn-System, das die Stufe des Helden berücksichtigt, und ein jederzeit veränderbarer Schwierigkeitsgrad beugen Frust vor.

Der bislang völlig unbekannte Landstrich strotzt vor liebevoll designten Details: In den rund 15 Stunden Spielzeit durchstreifen Sie steilwandige, ausgebrannte Canyons, dicht bewachsene Klippen und finstere Höhlen. Ebenso tragen die passende Musikuntermalung und die ordentliche Sprachausgabe zur glaubhaften Stimmung bei. Die Sprecher bemühen sich um einen seemännischen Akzent – und es sind ihrer gleich 17!

Neben dem bereits bekannten Piratenkapitän Greg und seiner Crew treffen Sie auch auf neue interessante Charaktere, etwa dem schrulligen Alligator-Jack.

Der Spieler beginnt vor dem Strandunterschlupf der Piraten auf Stufe sechs mit entsprechenden Lernpunkten, die er am besten zu gleichen Teilen in eine Kampffertigkeit und das dazugehörige Attribut aufwendet. Zehn Punkte sollte man für Jagdfähigkeiten aufsparen.

Mit Rüstung und Waffen versorgt man sich selbst, da aber jede Menge Treibgut vom letzten Überfall herumliegt, ist das kein Problem. Die Piraten tragen ebenfalls neue Waffen, darunter Furcht einflößende Säbel, längere Brotmesser und verschiedenste Enterwerkzeuge.

Eindeutiges Fazit: **Piratenleben** erreicht beinahe die Klasse eines offiziellen Add-ons. Zum Spielen benötigen Sie jedoch nicht nur **Gothic 2**, sondern zwingend auch das Erweiterungspack **Die Nacht des Raben**. (ps)

Runterladen lohnt!

Neben den obigen Erweiterungen empfehlen wir Ihnen folgende Mods. Geben Sie zum Download einfach die vierstellige Nummer auf www.extreme-players.de ein:

- **AoE 3**: Deutsche Demo: **8973**
- **Half-Life 2**: Dystopia Demo: **8966**
- **Doom 3**: A Place of Malice: **8960**

Die Blackrocktiefen

Sie haben mindestens Level 55 erreicht und sehnen sich nach neuen Herausforderungen? Na, dann herzlich willkommen im Blackrock!

Die Blackrocktiefen (nachfolgend abgekürzt durch „BRT") sind die erste Instanz, die Sie im Berg Blackrock (PC-Games-Karte: Q35) zu bewältigen haben. Unzählige Quests und mehr Boss-Gegner als in jeder anderen Instanz zuvor warten hier auf Sie. Deshalb werden Sie mehr als einmal hier durch müssen. Die meisten Spieler benötigen drei Durchläufe, bis alle Quests gelöst sind. Da jeder Durchlauf äußerst zeitaufwendig ist, sollten Sie für BRT in einer festen Gruppe spielen und sich besser ein Wochenende lang nichts vornehmen. Zudem liegt tief in BRT der Eingang zu der Instanz „Der geschmolzene Kern" – wenn Sie zum ersten Mal dorthin wollen, müssen Sie einen längeren Weg durch die Blackrocktiefen in Kauf nehmen.

Die Gruppenzusammenstellung für BRT

Um alle Quests abzuschließen, brauchen Sie eine Gruppe von fünf Spielern, die mindestens Level 55 oder höher erreicht haben sollten. Obwohl auch exotische Klassenkombinationen funktionieren, empfehlen wir, Ihre Gruppe folgendermaßen zusammenzustellen:

1. Ein Krieger sollte unbedingt dabei sein, da Sie an zahlreichen Stellen auf besonders viele und/oder sehr starke Gegner treffen.
2. Ein Priester ist zum Heilen eigentlich Pflicht. Zur Not tut es auch ein Druide, der komplett auf Heilung ausgelegt ist und seine Klasse exzellent beherrscht. In dem Fall sollte aber auch ein Paladin oder Schamane mit von der Partie sein, da der Druide allein nicht zum häufigen Wiederbeleben taugt.
3. Zahllose Gruppen von Nicht-Elite-Gegnern bevölkern BRT – ein Magier mit voll ausgebauter ARKANER EXPLOSION sollte deshalb auf jeden Fall dabei sein. Hexenmeister erfüllen den Job zwar nicht so gut, können aber Elementar-Monster verjagen und davon begegnen Ihnen in BRT einige äußerst fiese Exemplare. Außerdem können Sie den Leerwandler des Hexenmeisters als zusätzlichen Brecher einsetzen.
4. Als Unterstützung sind Schamanen, Paladine und Druiden die ideale Wahl. Ein Plus an Heilung, Verstärkungszaubern oder ein zusätzlicher Brecher ist in BRT eine große Erleichterung.
5. Schurken machen sich in Ihrer BRT-Gruppe deshalb so gut, weil Sie des Öfteren zähe Elite-Gegner in sehr kurzer Zeit ausschalten müssen. Zudem wird Ihnen die Betäuben-Fähigkeit des Schurken gegen die zahlreichen Gegnergruppen häufig zugute kommen. Alternativ kann auch ein Jäger mit seinen Frostfallen sehr nützlich sein, um den Kampf gegen Gegnergruppen aufzulockern.

Die Quests in den BRT

Die meisten Quests in BRT stellen Questreihen dar, für die Sie die Instanz mehrmals verlassen müssen. Horde-Spieler sollten den Auftrag „Disharmonie der Flamme" unbedingt zuerst beenden, da viele Folgequests davon abhängig sind. Um die Hauptquest – die Befreiung der Zwergenprinzessin – zu bekommen, müssen Sie einige Quests im Gefängnisblock (bei Punkt 1) absolvieren. Dort finden auch die Vorquests statt, die Sie schlussendlich zu Onyxia führen. Werfen Sie einen genauen Blick auf unsere Quest-Übersicht, bevor Sie BRT betreten.

Bergbau und Schmiedekunst

Falls Sie diese Berufe betreiben, haben Sie in BRT die Möglichkeit, Dunkeleisen zu verhütten (bei Punkt E) und zu verarbeiten (bei Punkt C). Das nötige Wissen dazu erlangen Sie bei Gloom'Rel, der dafür allerdings bezahlt werden will (mehr dazu lesen Sie bei Punkt 14). Zudem können Sie an mehreren Stellen in BRT seltene Schmiedekunst- und auch einige Ingenieursrezepte finden.

Die Gegner in BRT

Von allen Gegnern in der Instanz werden manchmal „Dunkeleisenrückstände" gedroppt. Um Ihren Ruf bei der Thoriumbruderschaft zu verbessern, sollten Sie das Material bei der Thoriumspitze (PC-Games-Karte: O34) abgeben.

Beachten Sie, dass an vielen Durchgängen und Türen links und rechts jeweils ein Gegner auf Sie wartet, meistens Flammenwachen. Diese Burschen sind nicht nur immun gegen Feuer, sondern auch äußerst schlagkräftig. Die Flammenwachen patrouillieren auch häufig und sind über die gesamte Instanz verteilt. Wenn

World of Warcraft

PC Games – Wissen, was gespielt wird

Inhalt 11/2005



GRUNDLAGEN

KLASSENGUIDE

KARTEN

QUESTS

SONSTIGES

So geht's: Karte und Tipps erklärt



Ausschneiden & einheften
Monat für Monat finden Sie in jeder PC Games einen umfassenden Sonderteil mit **World of Warcraft**-Tipps, die jeden Spielertyp ansprechen und selbst aus Neueinsteigern echte Experten machen. Wer diese Seiten ausschneidet und sammelt, bekommt im Laufe der Zeit ein fundiertes Nachschlagewerk, voll gepackt mit Grundlagentipps, Klassen-Guides bis hin zu Mod-Erklärungen und Instanzen-Komplettlösungen. Dieses Deckblatt mitsamt Inhaltsverzeichnis und Nutzungshinweisen wird jede Ausgabe aktualisiert, sodass Sie es einfach nur austauschen müssen. Achten Sie beim Lochen der Seiten immer auf unsere vorgedruckten Markierungen!

World of Warcraft – DIN-A0-Megaposter
Zusätzlich zu unserem monatlichen Sonderteil haben wir PC-Games-Lesern ein riesiges, beidseitig bedrucktes Poster (Teil 1 in Ausgabe 05/05, Teil 2 in Ausgabe 06/05) geliefert, das sich schnell als unschätzbare Hilfe bei Ihren Abenteuern erweisen wird. Die detaillierten Karten sind mit den Namen aller Gebiete und den Positionen aller Siedlungen, Städte und Instanzen sowie Flug- und Seerouten versehen.

Patches und Aktualitätsprobleme?
World of Warcraft hat als Online-Rollenspiel das grundsätzliche Problem, dass es sich ständig weiterentwickelt: Jeder Patch verändert und verfeinert Balancing und Spielmechanik, bessert Bugs und Übersetzungsfehler aus und implementiert obendrein neue Features. Das bedeutet, dass reguläre Tipps in Spielemagazinen über die Monate „veralten" und im schlimmsten Fall völlig falsche Informationen liefern. Aus diesem Grund haben wir uns für heraustrennbare Seiten entschieden, um überholte Kapitel einfach austauschen zu können. So ist Ihr PC-Games-Nachschlagewerk auch noch in einem halben Jahr aktuell, selbst wenn über Patches erhebliche Änderungen am Spiel vorgenommen wurden.

DIN-A4-Karten zerschneiden?
Einige Leser kamen mit der Frage auf uns zu, wie sie die DIN-A4-Karten, beispielsweise bei Instanzen, zerschneiden und abheften sollen. Die Antwort auf diese Frage ist denkbar einfach: gar nicht. Da wir die Karten für ein übersichtliches DIN-A4-Format konzipiert haben, zerschneiden und knicken Sie die Karten bitte nicht. Stattdessen empfehlen wir, auf handelsübliche Klarsichtfolien zurückzugreifen und die Karten damit in Ihrem Ordner abzuheften.

World-of-Warcraft-Sonderheft in Arbeit
Haben Sie Fragen zu einer Klasse, die wir in unseren monatlichen Tipps noch nicht behandelt haben? Möchten Sie gerne mehr über High-Level-Instanzen wie die Blackrockspitze oder den Düsterbruch erfahren? Mit unserem in Kürze erscheinenden Sonderheft zu **World of Warcraft** werden diese Fragen beantwortet. Auf mehr als 120 Seiten (im DIN-A4-Format!) liefern wir Guides zu allen neun Klassen in noch größerer Ausführung als bisher. Von unseren hauseigenen **WoW**-Profis erfahren Sie wirklich alles, was Sie von Hexenmeister bis Schamane wissen müssen. Und das alles topaktuell auf dem Stand des Patch 1.6. Dazu liefern wir gewohnt detaillierte Karten und Hilfestellungen zu fast allen Instanzen, noch mehr Infos zum Geldverdienen, Gruppenspiel und vieles mehr. Das Beste zum Schluss: Das begehrte DIN-A0-Riesenposter erscheint nochmals – in einer nochmals verbesserten Version!

Sie auf eine der unzähligen Gruppen von Zwergen treffen, sollten Sie genau auf die Namen der Gegner achten: Der Sanitäter ist ein Priester, der seine Kumpanen heilen kann. Magier sollten ihn deshalb zuerst in ein Schaf verwandeln – und dann mit Flächenangriffen vorsichtig sein, sonst verwandelt sich der Sanitäter bei einem Treffer gleich wieder zurück. Offiziere sind dickhäutige Paladine, halten besonders viel Schaden aus und können einen Schildzauber sprechen, der sie kurzzeitig unverwundbar macht. Dieser Schild kann durch keinen Ihrer Gegenzauber gebrochen werden. Die Brecher Ihrer Gruppe sollten sich deshalb vornehmlich mit ihnen beschäftigen, während die Mitspieler sich um die übrigen Gegner kümmern. Nach jedem Kampf sollte sich Ihre Gruppe stets gut erholen. Achten Sie beim Nachtanken jedoch immer auf die Patrouillen!

Der Weg in die Instanz
Man kann den Blackrock von der sengenden Schlucht und von der brennenden Steppe betreten. In der großen Haupthalle hängt ein riesiger Gesteinsbrocken an Ketten über einem Lavabecken. Laufen Sie über eine der Ketten nach unten. Noch vor dem Instanz-Portal treffen Sie auf Übermeister Pyron, der für die Quests „Disharmonie der Flamme" (Horde) und „Übermeister Pyron" (Allianz) vernichtet werden muss. Im nichtinstanzierten Bereich ist auch eine der wichtigsten Quests für BRT zu holen. Dazu müssen Sie allerdings sterben und dort als Geist den NPC Franclorn Forgewright ansprechen. Wenn Sie die Quest abgeschlossen und den Shadowforge-Schlüssel haben, können Sie zwei Türen bei Punkt A öffnen, die Sie direkt zu Punkt 7 oder 8 führen. Dadurch sparen Sie sich den Umweg durch den ersten Teil der Instanz, wenn Sie später zurückkommen. Außerdem können Sie erst mit diesem Schlüssel in den zweiten Teil der Blackrocktiefen, die Shadowforge-Stadt, vordringen. Auf dem Weg hinab zum Instanz-Portal treffen Sie auch auf den Nachtelfen Lothos Riftwaker, der Ihnen die Quest „Abstimmung mit dem Kern" mit auf den Weg gibt.

1. + 2. Der Gefängnisblock
Durchschreiten Sie das Instanz-Portal und biegen Sie nach rechts zu dem Gefängnisbereich ab. Vernichten Sie dort den Verhörmeister Gerstahn, um den Zellenschlüssel zu bekommen. Falls dieser nicht droppen sollte, ist es meistens klüger, die Instanz zurückzusetzen und Gerstahn noch einmal zu bekämpfen. Mit dem Schlüssel können Sie die Zellentüren im östlichen Seitengang vom Gefängnis aufschließen. (Alternativ kann auch ein Schurke mit sehr hohem Schlösser-knacken-Skill die Türen öffnen.) Vorsicht: In dem schmalen Gang können Sie sehr leicht eine Übermacht Gegner anlocken – achten Sie ganz besonders auf die Patrouillen. Allianz-Spieler sprechen mit Kharan Mighthammer und Marshal Windsor. Falls sich die NPCs dort nicht aufhalten sollten, müssen Sie auch den westlichen Flügel des Gefängnisblocks absuchen. Von ihnen bekommen Sie diverse Folge-Quests. Horde-Spieler öffnen die Zelle zu Gor'Shak und sprechen mit ihm, um ein geskriptetes Ereignis zu starten. Massenweise Gegner stürmen nun auf Sie zu – Ihre Aufgabe ist es, Gor'Shak zu beschützen. Er hat nur wenig Lebensenergie, deshalb sollte der Krieger um jeden Preis die Aggro der Gegner auf sich ziehen. Magier können hier mit FROSTNOVA und ARKANE EXPLOSION arbeiten. Wenn Gor'Shak überlebt, sprechen Sie erneut mit ihm und dann mit Kharan Mighthammer. Kharan gibt beiden Fraktionen jene Aufträge, die zur Hauptquest (die Befreiung der Zwergenprinzessin) führen.

3. Ereignis in der Arena: Ring des Gesetzes
Sobald jemand in die Mitte der Arena läuft, startet ein Ereignis. Es folgen nun drei Angriffswellen, sowohl von Elite- als auch von Nicht-Elite-Gegnern. Alle Widersacher sind zufällig ausgewählt, auch der Boss-Gegner, der mit der letzten Welle erscheint. Nachdem alle besiegt sind, öffnet sich das Tor und die Zuschauer auf den oberen Rängen sind von nun an neutral. Durchschreiten Sie die Tür in Richtung Westen und steigen Sie in dem Raum dahinter die Stufen hinauf. Gehen Sie auf der oberen Ebene an der Arena vorbei und auf der anderen Seite wieder nach unten.

4. Der Tresorraum
Vorsicht im Domizil: Hier herrscht aufgrund der zahlreichen Zwergengruppen hohe Wipe-Gefahr! Gehen Sie weiter zu dem großen Lavabecken (unten erkennen Sie den Boss-Gegner Incendius) und rechts daran entlang bis zu der kleinen Tür. In dem Tresorraum dahinter finden Sie zwölf Schließfächer, für die bereits alle Schlüssel zufällig von Gegnern gedroppt sein sollten. Falls nicht, sollten Sie später noch einmal hierhin zurückkehren. Das letzte Schließfach öffnet der Brecher, der Rest der Gruppe sammelt sich in dem Raum davor – denn sobald das zwölfte Fach geöffnet wird, erscheinen vier Golem-Wächter und der Boss

lichen Weg bis zu Botschafter Flamelash. Er ist kein schwieriger Boss-Gegner, solange Sie ihn schnell besiegen. Im Laufe des Kampfes beschwört er nämlich kleine Feuer-Elementargeister. Je länger er also am Leben bleibt, desto mehr seiner Helfer müssen Sie vernichten. In diesem Fall bietet es sich an, alle Offensiv-Möglichkeiten der Gruppe auszuschöpfen. Mit anderen Worten: Auch der Priester darf hier mal draufhauen. Falls bereits zu viele Flammen-Elementare erschienen sind, muss der Krieger sich schleunigst darum kümmern, die Aufmerksamkeit der Feinde auf sich zu lenken.

13. Panzor der Unbesiegbare

In diesem Raum patrouillieren einige Golems mit mehreren Zwergen als Gefolgschaft. Halten Sie sich hier so gut wie möglich an der linken Wand, um den Kämpfen zu entgehen. In sehr seltenen Fällen kann sich in diesem Raum auch der Golem Panzor der Unbesiegbare herumtreiben. Er ist für keine Quest relevant, hinterlässt jedoch häufig ein paar nette blaue Gegenstände. Falls Sie darauf verzichten können, sollten Sie einfach versuchen, so schnell wie möglich in den nächsten Raum zu gelangen.

14. Die sieben Zwerge im Beschwörergrab

Der Zwerg Gloom'rel lehrt Bergbaukundige endlich, wie man Dunkeleisen verhüttet. Dafür will er allerdings fürstlich bezahlt werden: 10 Echtsilberbarren, 20 Goldbarren und 2 Sternenrubine sind der Preis für sein Wissen. Im Idealfall haben bergbaukundige Spieler die erforderlichen Gegenstände bereits vor dem Betreten von BRT im Gepäck. Bei dem NPC Doom'rel können Sie ein weiteres Ereignis auslösen. Beachten Sie jedoch, dass Sie Gloom'rel nicht mehr ansprechen können, wenn das Ereignis erst begonnen hat. Nach dem Gespräch mit Doom'rel werden Sie von den sieben Zwergen angegriffen. Jeder der Zwerge vertritt dabei eine andere Charakterklasse, vom Krieger über den Paladin bis hin zum Schurken und Priester. Der Kampf ist grundsätzlich nicht schwer, Sie müssen sich nur extrem beeilen! Die Zwerge erscheinen hintereinander nach fest vorgegebener Zeit. Wenn Sie trödeln, müssen Sie unter Umständen zwei oder sogar drei Zwerge gleichzeitig bekämpfen. Die Priesterin Hate'rel sollten Sie besonders schnell vernichten, denn sie kann die übrigen Gegner heilen. Alle Zwerge können mit der gesamten Bandbreite von Fertigkeiten attackiert werden – auch mit „Untote fesseln"!

Der Weg in Richtung „Der geschmolzene Kern"

Vom Beschwörergrab gehen nun zwei Wege ab. Der in Richtung Nordosten führt Sie zum Endboss von BRT, der Richtung Südosten zur Raid-Instanz „Der geschmolzene Kern". Gehen Sie zunächst in diese Richtung. Auf dem Weg führt ein schmaler Pfad links zu einem Lavafall (Punkt E) hinab. Dort steht auch die Schmelze zum Verhütten von Dunkeleisen. Steigen Sie nun wieder hinauf und folgen Sie weiter dem Weg in Richtung des Instanz-Portals von „Der geschmolzene Kern". Laufen Sie aber nicht hindurch, sondern sehen Sie sich unmittelbar vor dem Portal gut um: Hier können Sie das Kernfragment für die Quest „Abstimmung mit dem Kern" bergen. Sobald das erledigt ist, geht es wieder ins Beschwörergrab zurück und von dort aus durch den nordöstlichen Gang.

15. Das Lyzeum

Eine der schwierigsten und berüchtigsten Stellen der gesamten Instanz. Wer nicht schon vorher weiß, was ihn erwartet, der ist hier in den meisten Fällen so gut wie erledigt. Das Ziel im Lyzeum besteht darin, die zwei Schalen in den Raumecken (siehe Karte) zu entzünden. Leider ist die Halle geradezu überfüllt mit Gruppen von Zwergen und natürlich patrouillieren wieder viele von ihnen. Irgendwo in diesem Getümmel halten sich die Shadowforge-Flammenbewahrer auf. Nur diese Gegner lassen die Fackeln fallen, die Sie zum Entzünden der Schalen benötigen. Beachten Sie: Die Fackeln werden nicht mit hundertprozentiger Wahrscheinlichkeit gedroppt. Das bedeutet, Sie werden mindestens zwei Flammenbewahrer erledigen müssen. Sobald Sie eine Fackel haben, arbeiten Sie sich sofort zu einer der Schalen durch, da die Fackeln nur fünf Minuten lang brennen und danach unbrauchbar sind. Und nun zu dem Hauptproblem des Lyzeums: Besiegte Gegner erscheinen bereits nach 45 Sekunden wieder! Im Klartext bedeutet das:

1. Sie müssen sehr schnell und präzise sein.
2. Die Gruppe muss sich als Einheit bewegen. Ernennen Sie einen der Spieler zu Ihrem Anführer. Er bestimmt genau, wann die Spieler sich bewegen und wann pausiert wird, um Mana und Lebenskraft zu tanken.
3. Die Gegner besiegt man leicht mit Flächenzaubern. Für das Lyzeum sollte unbedingt ein Magier in Ihrer Gruppe sein! Ohne seine ARKANE EXPLOSION haben Sie es hier schwer.
4. Halten Sie sich nach Möglichkeit immer so nah wie möglich an den Mauern. Lau-

Doomgrip. Schalten Sie die Gegner gezielt einzeln aus und halten Sie den Brecher auf jeden Fall am Leben, während er die Golems beschäftigt. Einer der Zwerge lässt den Schlüssel für ein dreizehntes Schließfach fallen. Darin finden Sie das „Herz des Berges" für die gleichnamige Quest.

5. Fineous Darkvire

Gehen Sie rechts an der Shadowforge weiter und laufen Sie rechts den Gang hinab. Erledigen Sie zuerst die Golems in der näheren Umgebung (vorsichtig pullen!), damit der kampfstarke Zwerg keine Unterstützung bekommt. Er hinterlässt den Hammer „Ironfel" für die Quest „Dunkeleisen-Erbe". Verwenden Sie den Hammer an dem Schrein von Thaurissan bei Punkt B. Dadurch erhalten Sie den Schlüssel, um die Türen bei Punkt A zu öffnen und das Tor bei Punkt D zu schließen. Mit dem Schlüssel können Sie von nun an weiter in die Blackrocktiefen vordringen, ohne sich erneut durch die Arena kämpfen zu müssen.

6. Lord Incendius

Der Flammen-Elementargeist wartet in der Mitte der Shadowforge auf Sie. Vorsicht, wenn Sie dorthin gehen: Zwei Flammenwachen stehen links und rechts von der Tür. Da Incendius einen Spieler manchmal zurückschleudert, sollten Sie ihn auf keinen Fall neben dem Amboss bekämpfen. Locken Sie ihn lieber in den Gang davor, dort können Sie nicht in die Lava fallen. Incendius ist ansonsten kein besonders schwerer Gegner, kann aber kräftig Schaden austeilen. Er muss für die Quest „Incendius!" (Allianz) beziehungsweise „Disharmonie des Feuers" (Horde) vernichtet werden. Bei dem schwarzen Amboss können Schmiede das Dunkeleisen verarbeiten, das Sie zuvor jedoch bei Punkt E einschmelzen müssen.

7. Bael'Gar

Folgen Sie dem Gang hinauf zu dem großen Tor (bei Punkt D). Alternativ können Sie auch, falls Sie den Schlüssel beim Schrein (Punkt B) bereits geholt haben, vom Instanz-Portal aus einfach nach Norden gehen – Sie gelangen in den gleichen Gang, die Dunkeleisen-Straße. Hier warten wieder zahlreiche Zwergen-Gruppen auf Sie. Pullen Sie deshalb mit äußerster Vorsicht und kämpfen Sie sich zu Bael'Gar vor. Der riesige Golem ist immun gegen Feuer und kann einen Helfer herbeirufen, der ihn dann im Kampf unterstützt. Die Beschwörung kündigt er durch eine Flächenattacke an, die bis zu 1.500 Schadenspunkte verursacht – außer dem Brecher sollte deshalb kein Spieler nahe an Bael'Gar herantreten. Sobald der Boss-Gegner vernichtet ist, hat man den ersten Abschnitt der Blackrocktiefen hinter sich und sollte spätestens jetzt die bislang erledigten Quests einlösen. Vergessen Sie nicht, die veränderte Schwarze-Drachenschwarm-Schmelzform an Bael'Gars Überresten zu benutzen, um die Quest „Eine Kostprobe der Flamme" zu beenden. Horde-Spieler finden die gesuchten Zwerge für die zweite „Sofort Töten:"-Quest übrigens in diesem Bereich.

8. Das große Tor schließen

Kehren Sie nun in den Raum bei Punkt 8 zurück. Sie können den Shadowforge-Schlüssel einsetzen, um die Türen aufzuschließen, die direkt von der Dunkeleisen-Straße dorthin führen. Mit ebendiesem Schlüssel können Sie nun das große Rad betätigen, das Sie weiter unten in dem Raum finden. Daraufhin schließt sich das gewaltige Tor (Punkt D) und bildet eine Brücke hinüber zum zweiten Abschnitt der Blackrocktiefen. Gehen Sie wieder nach oben und überqueren Sie den schmalen Gang durch das Tor hinüber in die Westgarnison.

9. General Angerforge

Horde-Spieler müssen die Quest „Grark Lorkrub" erledigt haben, um die Quest „Operation: Tod für Angerforge" zu bekommen. Allianz-Spieler müssen Angerforge für die Quest „Ein Funken Hoffnung" vernichten.

Locken Sie zunächst vorsichtig die beiden Brandwachen aus der Ecke nahe der Treppe hoch. Wenn beide vernichtet sind, springen Sie links von der oberen Treppenstufe hinunter und löschen die Gruppe von Zwergen aus. Erst dann widmen Sie sich Angerforge. Er ist einer der schwereren Boss-Gegner von BRT. Wenn der Raum nicht völlig von Gegnern befreit ist und diese in den Boss-Kampf eingreifen, ist ein Wipe schon so gut wie sicher. Angerforge umgibt sich mit vier Nicht-Elite-Zwergen, die Sie mit Flächenzaubern sofort umnieten. Allerdings stößt Angerforge im Verlauf des Kampfes einen Hilferuf aus, woraufhin auch gleich ein gutes Dutzend weiterer Zwerge herbeieilt. Mindestens zwei davon sind Priester, die Sie aus dem Kampfgetümmel herauspicken und sofort vernichten müssen. Dann konzentrieren sich alle auf Angerforge. Im Anschluss beseitigen Magier und Hexenmeister die restlichen Zwerge mit Flächenzaubern. Manchmal können Sie hier in einem der Regale ein Schmiedekunst-Rezept finden.

10. Golem-Lord Argelmach

Der Weg zu diesem Boss führt durch eine Halle voller Gegner,

von denen auch wieder einige patrouillieren. Hier herrscht erneut höchste Wipe-Gefahr, also pullen Sie mit Vorsicht. Sie müssen in diesem Gewölbe zuerst alle Gegner vernichten, sonst wird der Boss Argelmach später die gesamte Halle gegen Sie mobilisieren. Idealerweise lockt man die Feinde nach und nach zur Eingangstür. Argelmach ist ein ziemlich schwieriger Boss-Gegner, denn er setzt im Kampf zwei Golem-Wächter ein. Der Krieger muss die Aufmerksamkeit von Argelmach halten. Die Gruppe sollte also keine schweren Attacken und Zauber einsetzen, bis der Krieger genügend Aggro erzeugt hat. Falls Sie keinen unterstützenden Brecher wie einen Paladin oder Schamanen in Ihrer Gruppe haben, muss der Krieger notgedrungen auch noch die Aggro von einem Golem halten. Der Rest der Gruppe kümmert sich um den zweiten Golem. Vernichten Sie erst beide Helfer von Argelmach, bevor Sie sich ihm widmen. Besprechen Sie unbedingt vorher, wer welche Aufgabe in diesem Kampf übernimmt. Allianz-Spieler erfüllen mit Argelmachs Tod den zweiten Teil der Quest „Ein Funken Hoffnung". Horde-Spieler müssen den Boss für „Aufstieg der Maschinen" erledigen.

Der Weg zum Gasthaus (von Punkt 10 bis Punkt 11)

Dieser Pfad ist eine besonders knifflige Stelle der Instanz und mitunter schwerer als so manch ein Boss-Kampf. Zwei Gruppen von jeweils drei Flammenwachen stellen sich Ihnen nacheinander in den Weg. Sie teilen gehörig Schaden aus und haben zudem eine Aura, die Spielern in der näheren Umgebung Schaden zufügt. Es ist entscheidend, dass Sie einen der Feuer-Elementare so schnell wie möglich vernichten, denn auch ein Krieger kann den Angriffen von dreien nicht lange standhalten. Wenn Sie einen Hexenmeister in Ihrer Gruppe haben, wird der Kampf bedeutend leichter, da er Elementargeister kurzzeitig verbannen kann. Falls Sie keinen Hexenmeister dabeihaben, gehen Sie so vor: Der Krieger beschäftigt eine der Flammenwachen und versucht, möglichst viel Aggro zu erzeugen. Jäger können eine weitere Wache mit einer Eisfalle kurzzeitig einfrieren. Das gibt Ihnen Gelegenheit, die erste Wache zu vernichten. Der dritte Gegner muss derweil in Schach gehalten werden, ein zusätzlicher Brecher wie ein Pet oder ein Paladin kann das bewerkstelligen. Achten Sie darauf, die Gegner auseinander zu zerren, damit Sie nicht die Schadensauren von allen dreien gleichzeitig abbekommen. Ein Magier kann mit seiner FROSTNOVA den nötigen Platz zwischen den Gegnern schaffen, indem er sie erst weglockt und anschließend festfriert. Jäger und Hexenmeister sollten auch Ihre Pets einsetzen, um die Gegner voneinander fern zu halten. Erholen Sie sich nach dem Kampf und gehen Sie bei der zweiten Gruppe nach dem gleichen Muster vor.

11. Das Gasthaus

In dem Gasthaus halten sich eine Menge neutraler NPCs auf. Sie können mit allen Leuten reden – außer mit Ribbly Screwspigot. Den heben Sie sich für später auf. Holen Sie sich zuerst die Quest „Der Liebestrank" von Herrin Nagmara. Ihre Gruppe stellt sich nun in den hinteren Bereich mit den Fässern. Wenn Sie die Bierspeicher zerstören, greift Sie eine Gruppe wütender Zwerge an. Sie sind nicht schwer zu besiegen, hinterlassen aber das Thunderbrew-Rezept für die Quests „Verlorenes Thunderbrew-Rezept" (Horde) und „Hurley Blackbreath" (Allianz). Lassen Sie Ihre Gruppe im Raum mit den Fässern stehen, während der Brecher nun Ribbly Screwspigot anspricht. Einige der NPCs aus der Bar greifen Sie nun an, weshalb der Brecher sich unverzüglich zu seiner Gruppe begibt, um den Kampf dort auszutragen. Nehmen Sie nach Ihrem Sieg Ribblys Kopf mit, um die Quest „Ribbly Screwspigot" abzuschließen. Nun gilt es, die Tür zum letzten Teil von BRT zu öffnen. Zu diesem Zweck postiert sich Ihre Gruppe in der Ecke bei Phalanx, einem neutralen Golem-Wächter. Schicken Sie einen Spieler aus Ihrer Gruppe zu dem Wirt Plugger Spazzring und kaufen Sie bei ihm sechs Dunkeleisenbierbecher. Der NPC Rocknot wird nun nach dem Bier verlangen. Geben Sie ihm das Gewünschte, bis er zu randalieren beginnt und Phalanx den Zwerg zur Tür hinausbefördert. Vorsicht, die Tür ist dadurch zwar offen, doch der Golem-Wächter ist nun aggressiv und muss bekämpft werden. Bleiben Sie dazu in der Ecke. Ein Tipp: Wenn Sie die Instanz zwischendurch verlassen, um andere Quests zu lösen, sollten Sie gleich die geforderten Zutaten für Nagmaras Liebestrank besorgen. Auf diese Weise bleibt die Tür dauerhaft für Sie geöffnet und Sie müssen nicht jedes Mal gegen Phalanx kämpfen. Plugger Spazzring verkauft übrigens das Alchemie-Rezept „Feuer zu Erde transmutieren" für 1 Gold und 50 Silber. Achtung, sobald Sie Phalanx besiegt haben, wartet hinter der Tür eine Zwergen-Patrouille, die Sie ebenfalls besiegen müssen.

12. Botschafter Flamelash

Verlassen Sie das Gasthaus durch die nun geöffnete Hintertür und gehen Sie den west-

fen Sie nur in die Raummitte, wenn Sie dort einen Flammenbewahrer erspähen.

5. Oftmals ist es sinnvoll, an einer Stelle länger als 45 Sekunden stehen zu bleiben und eine Gegnergruppe mehrmals nacheinander auszulöschen, um Patrouillen im Lyzeum aus dem Weg zu gehen.

6. Werden Sie ungewollt in einen Kampf verwickelt, müssen alle genau wissen, was zu tun ist. Wer hier unbedacht losrennt, hat schnell einen ganzen Gegner-Fanclub auf den Fersen.

7. Es klingt vielleicht merkwürdig, kann aber wirklich hilfreich sein: Nutzen Sie eine Stoppuhr oder idealerweise einen Mod (wie beispielsweise CTMod), der über eine integrierte Stoppuhr verfügt. Sobald Sie eine Gegnergruppe besiegt haben, beobachtet der Anführer auf diese Weise das knappe Zeitfenster (45 Sekunden!) und organisiert so die Erholungs- und Bewegungsphasen.

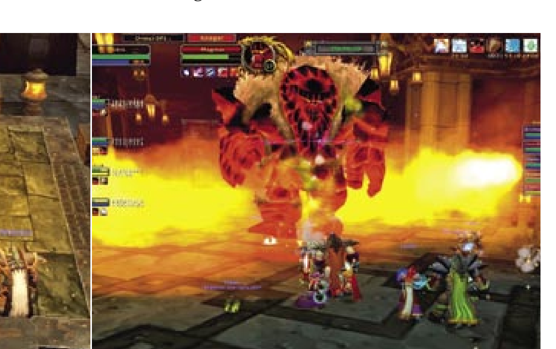
Lassen Sie sich jedoch nicht entmutigen: Wer über die Eigenheiten des Lyzeums informiert ist, kommt in der Regel ohne Schwierigkeiten durch. Beachten Sie die kurzen Respawn-Raten der Gegner, seien Sie schnell und bewegen Sie sich kontrolliert als Gruppe. Sobald beide Schalen brennen, erscheinen keine neuen Gegner und Sie können die östliche Tür in den nächsten und gleichzeitig vorletzten Raum von BRT durchschreiten.

16. Magmus

Der übergroße Feuergolem Magmus ist die letzte Hürde, die Sie vor dem Endboss von BRT zu meistern haben. Es handelt sich um einen relativ simplen Kampf, abgesehen von einer Besonderheit: Die Statuen links und rechts in diesem Gang speien in Intervallen Feuer, sobald Sie sich mit Magmus anlegen. Ihre Gruppe postiert sich also dort, wo Sie nicht zwischen zwei Statuen stehen. Dann sollte auch dieser Boss-Gegner kein Problem darstellen.

17. Imperator Dagran Thaurissan

Bevor Sie sich dem Endboss widmen, müssen Sie den Raum vollständig von Gegnern befreien. Gehen Sie wie gewohnt vorsichtig vor, wenn Sie die Zwergen-Gruppen anlocken. Machen Sie wieder von Flächenzaubern Gebrauch und sorgen Sie dafür, dass auch die Seitenarme des Raumes absolut gegnerfrei sind. Der Brecher kümmert sich dann darum, dass Dagran sich nur auf ihn konzentriert. Die Zwergenprinzessin wird Sie ebenfalls attackieren. Falls Sie bereits die finale Quest zu ihrer Rettung haben sollten, darf die Prinzessin auf keinen Fall sterben! Beschäftigen Sie sie mit einem Jäger- oder Hexenmeister-Pet. Alternativ können Sie die Dame auch einfrieren oder betäuben, solange sie nicht Ihre Gruppe im Kampf gegen den Imperator stört. Nachdem dieser das Zeitliche gesegnet hat, können Sie die Zwergenprinzessin ansprechen und die Quests „Das Schicksal des Königreichs" (Allianz) beziehungsweise „Die königliche Rettung" (Horde) beenden. Dagran kann viele exzellente Gegenstände hinterlassen. Es lohnt sich also, ihn mehr als nur einmal zu besiegen. Auch von der Prinzessin bekommen Sie ein paar nette Dinge, jedoch nur, wenn Sie die finale Quest noch nicht haben! Beachten Sie: Wenn jeder in Ihrer Gruppe die Quests zur Rettung der Prinzessin abgeschlossen hat, befindet sie sich nicht mehr beim Imperator. An ihrer Stelle wird dann die Hohepriesterin Thaurissan kämpfen. Von dieser Dame bekommen Sie blaue Stiefel und Handschuhe aus Stoff sowie ein Paar blauer Lederstiefel. (fs)



STRESS PUR Im Lyzeum spawnen die Gegner bereits nach 45 Sekunden wieder. Ohne sehr gutes Gruppenspiel und Koordination kommen Sie hier nicht sehr weit.

GUT PLATZIERT Magmus ist das letzte Hindernis vor dem Endboss. Ihre Gruppe muss sich so in dem Gang postieren, dass die Feuer speienden Statuen Sie nicht treffen.

QUESTS FÜR DIE ALLIANZ

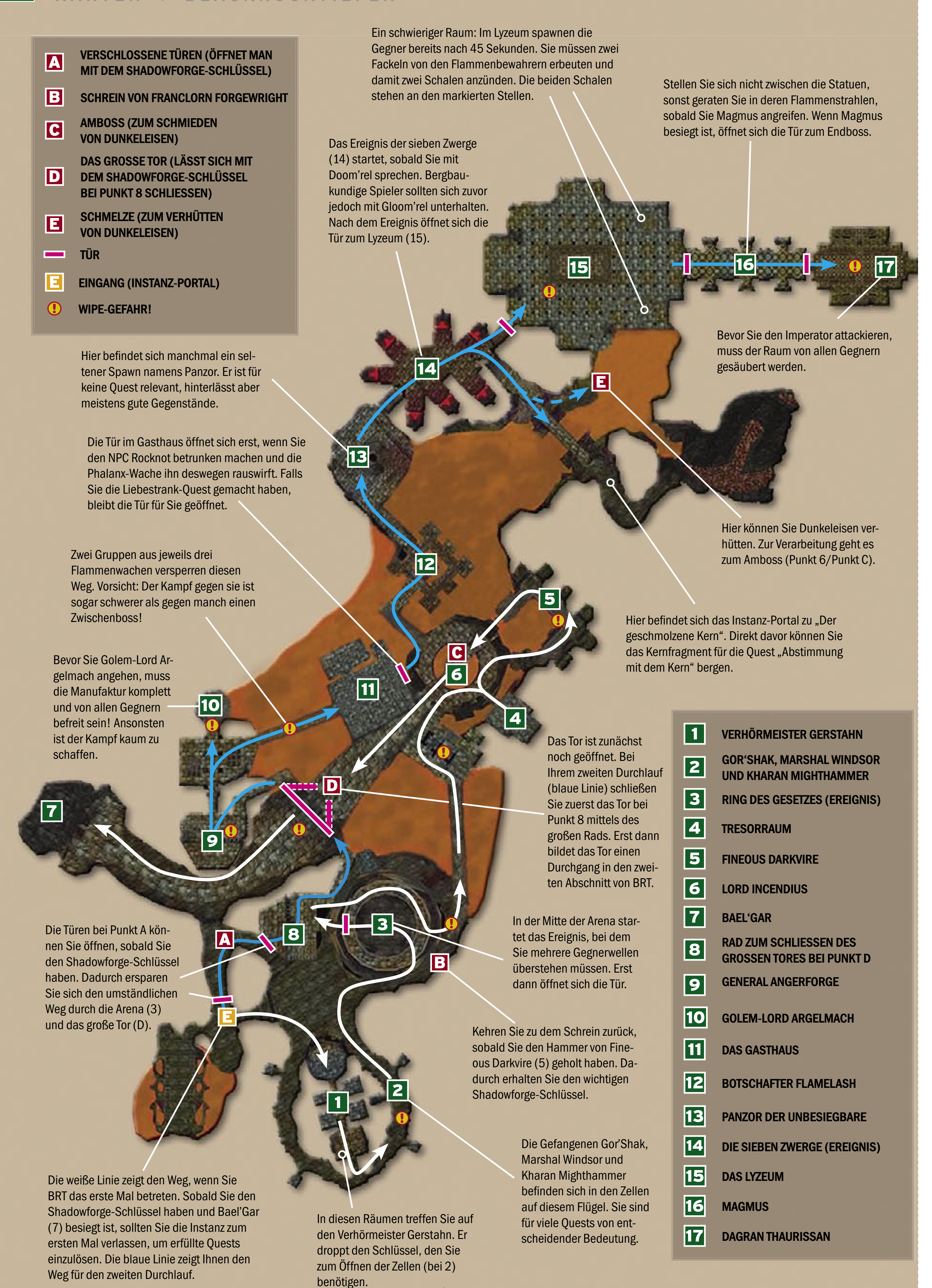
Questname:	Fraktion:	Questgeber:	Aufgabe:	Besonderheit
Das Schicksal des Königreichs	Allianz	König Magni Bronzebeard (Ironforge)	Rettet Prinzessin Moria Bronzebeard aus den Fängen des bösen Imperators Dagran Thaurissan in den Blackrocktiefen.	Zuvor „Der Überbringer schlechter Botschaften" erledigen.
Der Überbringer schlechter Botschaften	Allianz	Kharan Mighthammer (Blackrocktiefen)	Redet mit König Magni Bronzebeard (Ironforge)	Zuvor „Kharan Mighthammer" erledigen.
Ein Funken Hoffnung	Allianz	Marshal Windsor (Blackrocktiefen)	Angerforge und Golem-Lord Argelmach vernichten und die Informationen zurückholen.	Zuvor „Eine zusammengeknüllte Notiz" erledigen.
Eine zusammengeknüllte Notiz	Allianz	Kann von allen Gegnern in BRT gedroppt werden.	Noch einmal mit Marshal Windsor reden.	Zuvor „Marshal Windsor" und „Verlorene Hoffnung" erledigen.
Feine Sachen	Allianz	Oralius (Brennende Steppe)	Holt 20 Dunkeleisen-Gürteltaschen aus BRT. Kehrt dann zu Oralius zurück.	Keine
Gefängnisausbruch!	Allianz	Marshal Windsor (Blackrocktiefen)	Helft Marshal Windsor, seine Ausrüstung zurückzuholen und seine Freunde zu befreien. Kehrt dann zu Marshal Windsor zurück.	Zuvor „Ein Funken Hoffnung" erledigen.Vorquest zu der Questreihe, die zu Onyxia führt.
Hurley Blackbreath	Allianz	Ragnar Thunderbrew (Dun Morogh, Kharanos)	Bringt Ragnar das gestohlene Rezept für Thunderbrew-Lagerbier.	Zuvor „Ragnar Thunderbrew" von Enohar Thunderbrew (Die verwüsteten Lande, Burg Nethergarde) erledigen.
Incendius!	Allianz	Jalinda Sprig (Brennende Steppe)	Sucht Lord Incendius in den Blackrocktiefen und vernichtet ihn.	Zuvor „Übermeister Pyron" erledigen.
Kharan Mighthammer	Allianz	König Magni Bronzebeard (Ironforge)	Findet Kharan Mighthammer in den Blackrocktiefen.	Zuvor „Die glimmenden Ruinen von Thaurissan" von Königlicher Historiker Archesonus (Ironforge) erledigen.
Marshal Windsor	Allianz	Marshal Maxwell (Brennende Steppe)	Sucht Marshal Windsor in den Blackrocktiefen.	Keine
Ragnar Thunderbrew	Allianz	Enohar Thunderbrew (Die verwüsteten Lande, Burg Nethergarde)	Sprecht mit Ragnar Thunderbrew in Kharanos.	Keine
Übermeister Pyron	Allianz	Jalinda Sprig (Brennende Steppe)	Betretet die Blackrocktiefen und vernichtet Ubermeister Pyron.	Keine
Verlorene Hoffnung	Allianz	Marshal Windsor (Blackrocktiefen)	Überbringt Marshal Maxwell die schlechten Neuigkeiten.	Zuvor „Marshal Windsor" anehmen.

QUESTS FÜR DIE HORDE

Questname:	Fraktion:	Questgeber:	Aufgabe:	Besonderheit
Aufstieg der Maschinen	Horde	Lotwil Veriatus (Ödland)	Sucht und tötet Golem-Lord Argelmach. Bringt Lotwil seinen Kopf. Holt zudem 10 intakte Elementargeistkerne von den Golems und Konstrukten, die Argelmach beschützen.	Zuvor „Aufstieg der Maschinen" von Theodora Mulvadania im Ödland erledigen.
Das letzte Element	Horde	Schattenmagier Vivian Lagrave (Ödland, Kargath)	Begebt euch in die Blackrocktiefen und beschafft 10 Essenzen der Elemente.	Zuvor „Disharmonie der Flamme" erledigen.
Das östliche Königreich	Horde	Thrall (Orgrimmar)	Sprecht mit Thrall, wenn Ihr bereit seit, die geplante Mission zu übernehmen.	Zuvor „Was ist los" erledigen.
Die königliche Rettung	Horde	Thrall (Orgrimmar)	Rettet Prinzessin Moria Bronzebeard aus den Fängen des Imperators Dagran Thaurissan in den Blackrocktiefen. Fügt ihr kein Leid zu!	Zuvor „Das östliche Königreich" erledigen.
Disharmonie der Flamme	Horde	Thunderheart (Ödland, Kargath)	Betretet die Blackrocktiefen und vernichtet Übermeister Pyron.	Keine
Disharmonie des Feuers	Horde	Thunderheart (Ödland, Kargath)	Tötet Lord Incendius in den Blackrocktiefen und bringt die Informationsquelle zu Thunderheart.	Zuvor „Disharmonie der Flamme" erledigen.
Grark Lorkrub	Horde	Lexlort (Ödland, Kargath)	Grark Lorkrub gefangen nehmen und zu Lextor bringen.	Zuvor beide „Sofort Töten:"-Quests erledigen.
Kommandant Gor'shak	Horde	Galamav der Marksman (Blackrocktiefen)	Sucht Kommandant Gor'shak in den Blackrocktiefen.	Zuvor „Disharmonie der Flamme" erledigen.
Operation: Tod für Angerforge	Horde	Kriegsherr Gorethoot (Ödland, Kargath)	Eliminiert General Angerforge in BRT. Kehrt dann zum Kriegsherren zurück.	Zuvor „Grark Lorkrub" erledigen.
Sofort Töten: Dunkeleisen-Zwerge	Horde	„Gesucht:"-Schild in Kargath	Tötet 15 Anvilrage-Gardisten, 10 Anvilrage-Aufseher, 5 Anvilrage-Fußsoldaten in BRT und kehrt dann zu Kriegsherr Goretooth zurück.	Keine
Sofort Töten: Hochrangige Dunkeleisen-Beamte	Horde	„Gesucht:"-Schild in Kargath	Tötet 10 Anvilrage-Sanitäter, 10 Anvilrage-Soldaten und 10 Anvilrage-Offiziere in BRT. Geht anschließend zu Kriegsherr Goretooth.	Zuvor „Sofort Töten: Hochrangige Dunkeleisen-Beamte" erledigen.
Verlorenes Thunderbrew-Rezept	Horde	Schattenmagier Vivian Lagrave (Ödland, Kargath)	Bringt Vivian das gestohlene Rezept für Thunderbrew-Lagerbier.	Keine
Was ist los?	Horde	Kommandant Gor'shak (Blackrocktiefen)	Verteidigt Gor'shak.	Vorher „Kommandant Gor'shak" annehmen.
Was ist los?	Horde	Kommandant Gor'shak (Blackrocktiefen)	Sprecht mit Kharan Mighthammer und bringt dann die Informationen über die Entführung von Prinzessin Moira Bronzebeard zu Thrall.	Zuvor „Was ist los" erledigen.

QUESTS FÜR BEIDE FRAKTIONEN

Questname:	Fraktion:	Questgeber:	Aufgabe:	Besonderheit
Abstimmung mit dem Kern	Beide	Lothos Riftwaker (Blackrock)	Bergt ein Kernfragment.	Das Fragment finden Sie direkt vor dem Eingang zur Instanz „Der geschmolzene Kern".
Das Herz des Berges	Beide	Maxwort Uberglint (Brennende Steppe)	Bringt das „Herz des Berges" zu Maxwort Uberglint.	Das Herz finden Sie, wenn Sie alle 12 Schließfächer bei Punkt 4 öffnen.
Der Liebestrank	Beide	Herrin Nagamara (Blackrocktiefe)	Bringt 4 Gromsblut-Kräuter, 10 Riesensilbervenen und Nagamaras gefüllte Phiole zu Nagamara.	Keine
Dunkeleisen-Erbe	Beide	Franclorn Forgewright (Blackrocktiefe)	Sprecht mit Franclorn Forgewright, um einen Schlüssel für die Shadowforge-Hauptstadt zu erhalten.	Sie können den NPC nur als Geist ansprechen.
Eine Kostprobe der Flamme	Beide	Cyrus Therepentous (Brennende Steppe)	Tötet Bael'gar in BRT und benutzt die veränderte Schwarze-Drachenschwarm-Schmelzform an seinen Überresten.	Eine lange Questreihe, beginnt mit „Die fehlerlose Flamme" bei Kalaran Windblade (Die sengende Schlucht).
Ribbly Screwspigot	Beide	Yuka Screwspigot (Brennende Steppe)	Bringt Yuka den Kopf von Ribbly.	Zuvor „Yuka Screwspigot" von Yuka Screwspigot (Tanaris) erledigen.



A VERSCHLOSSENE TÜREN (ÖFFNET MAN MIT DEM SHADOWFORGE-SCHLÜSSEL)
B SCHREIN VON FRANCLORN FORGEWRIGHT
C AMBOSS (ZUM SCHMIEDEN VON DUNKELEISEN)
D DAS GROSSE TOR (LÄSST SICH MIT DEM SHADOWFORGE-SCHLÜSSEL BEI PUNKT 8 SCHLIESSEN)
E SCHMELZE (ZUM VERHÜTTEN VON DUNKELEISEN)
TÜR
E EINGANG (INSTANZ-PORTAL)
! WIPE-GEFAHR!
Ein schwieriger Raum: Im Lyzeum spawnen die Gegner bereits nach 45 Sekunden. Sie müssen zwei Fackeln von den Flammenbewahrern erbeuten und damit zwei Schalen anzünden. Die beiden Schalen stehen an den markierten Stellen.
Stellen Sie sich nicht zwischen die Statuen, sonst geraten Sie in deren Flammenstrahlen, sobald Sie Magmus angreifen. Wenn Magmus besiegt ist, öffnet sich die Tür zum Endboss.
Das Ereignis der sieben Zwerge (14) startet, sobald Sie mit Doom'rel sprechen. Bergbaukundige Spieler sollten sich zuvor jedoch mit Gloom'rel unterhalten. Nach dem Ereignis öffnet sich die Tür zum Lyzeum (15).
Bevor Sie den Imperator attackieren, muss der Raum von allen Gegnern gesäubert werden.
Hier befindet sich manchmal ein seltener Spawn namens Panzor. Er ist für keine Quest relevant, hinterlässt aber meistens gute Gegenstände.
Die Tür im Gasthaus öffnet sich erst, wenn Sie den NPC Rocknot betrunken machen und die Phalanx-Wache ihn deswegen rauswirft. Falls Sie die Liebestrank-Quest gemacht haben, bleibt die Tür für Sie geöffnet.
Hier können Sie Dunkeleisen verhütten. Zur Verarbeitung geht es zum Amboss (Punkt 6/Punkt C).
Zwei Gruppen aus jeweils drei Flammenwachen versperren diesen Weg. Vorsicht: Der Kampf gegen sie ist sogar schwerer als gegen manch einen Zwischenboss!
Hier befindet sich das Instanz-Portal zu „Der geschmolzene Kern“. Direkt davor können Sie das Kernfragment für die Quest „Abstimmung mit dem Kern“ bergen.
Bevor Sie Golem-Lord Argelmach angehen, muss die Manufaktur komplett und von allen Gegnern befreit sein! Ansonsten ist der Kampf kaum zu schaffen.
Das Tor ist zunächst noch geöffnet. Bei Ihrem zweiten Durchlauf (blaue Linie) schließen Sie zuerst das Tor bei Punkt 8 mittels des großen Rads. Erst dann bildet das Tor einen Durchgang in den zweiten Abschnitt von BRT.
Die Türen bei Punkt A können Sie öffnen, sobald Sie den Shadowforge-Schlüssel haben. Dadurch ersparen Sie sich den umständlichen Weg durch die Arena (3) und das große Tor (D).
In der Mitte der Arena startet das Ereignis, bei dem Sie mehrere Gegnerwellen überstehen müssen. Erst dann öffnet sich die Tür.
Kehren Sie zu dem Schrein zurück, sobald Sie den Hammer von Fineous Darkvire (5) geholt haben. Dadurch erhalten Sie den wichtigen Shadowforge-Schlüssel.
Die Gefangenen Gor'Shak, Marshal Windsor und Kharan Mighthammer befinden sich in den Zellen auf diesem Flügel. Sie sind für viele Quests von entscheidender Bedeutung.
Die weiße Linie zeigt den Weg, wenn Sie BRT das erste Mal betreten. Sobald Sie den Shadowforge-Schlüssel haben und Bael'Gar (7) besiegt ist, sollten Sie die Instanz zum ersten Mal verlassen, um erfüllte Quests einzulösen. Die blaue Linie zeigt Ihnen den Weg für den zweiten Durchlauf.
In diesen Räumen treffen Sie auf den Verhörmeister Gerstahn. Er droppt den Schlüssel, den Sie zum Öffnen der Zellen (bei 2) benötigen.
1 VERHÖRMEISTER GERSTAHN
2 GOR'SHAK, MARSHAL WINDSOR UND KHARAN MIGHTHAMMER
3 RING DES GESETZES (EREIGNIS)
4 TRESORRAUM
5 FINEOUS DARKVIRE
6 LORD INCENDIUS
7 BAEL'GAR
8 RAD ZUM SCHLIESSEN DES GROSSEN TORES BEI PUNKT D
9 GENERAL ANGERFORGE
10 GOLEM-LORD ARGELMACH
11 DAS GASTHAUS
12 BOTSCHAFTER FLAMELASH
13 PANZOR DER UNBESIEGBARE
14 DIE SIEBEN ZWERGE (EREIGNIS)
15 DAS LYZEUM
16 MAGMUS
17 DAGRAN THAURISSAN

Prämien-Blockbuster!

Schnell entscheiden und angreifen! Jetzt einen neuen Abonnenten für PC Games werben und kostenlos ein **Top-Game als Prämie abgreifen.**

F.E.A.R.
Alarm im Raumfahrt-Komplex: Terroristen haben das hoch geheime Gebäude gekapert. Die Regierung entsendet ein Sondereinsatzkommando, doch dann durchdringt ein seltsames Funksignal den Äther und kappt den Kontakt. Letzte Bilder der Überwachungskamera zeigen ein Bild des Grauens: Das Team ist buchstäblich zerfetzt worden. Was jetzt folgt, ist purer Nervenkitzel und ein Feuerwerk an Effekten. Erscheint: Oktober 2005. **Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig*.**
Prämiennummer: 002744

Battlefield 2
Battlefield 2 versetzt den Spieler in einen gnadenlosen, mit Hightech-Waffen geführten Krieg im 21. Jahrhundert. Dabei kann auf ein großes Arsenal von Waffen zurückgegriffen werden, das beispielsweise wärmesuchende Raketen sowie lasergesteuerte Sprengkörper beinhaltet. Zusätzlich hat der Spieler die Möglichkeit, Fahr- und Flugzeuge wie Abrams Panzer, F-15 Strike Eagles und Landungsschiffe der Wasp-Klasse einzusetzen.
Prämiennummer.: 002705

Age of Empires 3
Der lang erwartete Nachfolger zum Strategie-Blockbuster **Age of Empires** versetzt den Spieler in die Zeit der Kolonialisierung der Neuen Welt. Eine unvergleichliche und atemberaubende 3D-Grafik mit noch nie da gewesenem Detailreichtum, epische Kämpfe mit neuen strategischen Szenarien und realistischen physikalischen Effekten machen **Age of Empires III** zu einem absoluten Muss für alle Bildschirm-Strategen und Fans der Serie. Erscheint: 04.11.2005
Prämiennummer.: 002779

Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games PLUS!
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 27

Arbeitsmaterial

Catalyst 5.8
Heft-CD/DVD (Webcode 23CT)
http://www.ati.de

Forceware 77.77
Heft-CD/DVD (Webcode 23AP)
http://www.nvidia.de/page/drivers.html

Via Hyperion 4.56
Heft-CD/DVD (Webcode 23CU)
http://www.viaarena.com/default.aspx?PageID=2

Via Hyperion Pro 500A
Heft-CD/DVD (Webcode 23CU)
http://www.viaarena.com/default.aspx?PageID=2

Nforce4 AMD 6.66
Heft-CD/DVD (Webcode 23CW)
http://www.nvidia.de/page/drivers.html

Nforce4 Intel 7.13
Heft-CD/DVD (Webcode 23CW)
http://www.nvidia.de/page/drivers.html

Intel Chipset Software Installation Utility 7.2.1.1003
Heft-CD/DVD (Webcode 23CX)
http://downloadfinder.intel.com

Intel Application Accelerator 4.5.0
Heft-CD/DVD (Webcode 23CX)
http://downloadfinder.intel.com

AMD Athlon 64 CPU-Treiber
Heft-CD/DVD (Webcode 23C3)
http://www.amd.com/us-en/Processors/TechnicalResources/0,,30_182_871_9706,00.html

AntiVir Personal Edition 6.31.00.03
http://www.free-av.de/antivirus/allinoned.html (Webcode 23C7)

PC-Wartung

Spiele-PCs sollten regelmäßig gewartet werden. Nur dann ist gewährleistet, dass Ihr Rechner mit hoher Leistung, Stabilität und Sicherheit läuft. PC Games gibt Tipps, wie oft und welche Treiber oder Updates Sie installieren sollten.

Probleme mit dem PC gehören mittlerweile zum Alltag. Allerdings setzen die Hersteller alles daran, einen problemlosen Betrieb zu gewährleisten und veröffentlichen regelmäßig neue Treiber und Updates. Daher ist es gerade für PC-Spieler wichtig, das Gerät stets auf dem aktuellen Stand zu halten, damit Grafikfehler oder Abstürze erst gar nicht auftreten. So arbeiten beispielsweise hunderte von Mitarbeitern bei Ati und Nvidia an der Programmierung neuer Treiber. Da die Updates zudem kostenlos sind, sollten Sie diese auch nutzen.

Tipp 1: Treiberversion prüfen

Bei Ati- und Nvidia-Grafikkarten ist es relativ einfach, die installierte Treiberversion zu ermitteln. Geforce-Besitzer öffnen dazu unter „Systemsteuerung" – „Anzeige" die Registerkarte „Einstellungen" und klicken auf „Erweitert". Nun wählen Sie die Nvidia-Registerkarte an und lesen im Informationsmenü die Treiberversion ab. Bei Radeon-Karten und dem klassischen Control Panel wählen Sie unter „Erweitert" die Registerkarte „Optionen" aus, um die Catalyst-Version zu erfahren. Ist bei Ihnen das Catalyst Control Center installiert, öffnen Sie dieses (Rechtsklick auf dem Desktop und „Ati Catalyst Control Center" auswählen) und klicken in der linken Menüleiste auf „Information Center".

Falls Sie ein Mainboard mit Via-Chipsatz besitzen und nicht wissen, welcher Hyperion-Treiber installiert ist, erfahren Sie die Versionsnummer über die Registry. Tippen Sie dazu unter „Start" – „Ausführen" den Befehl „regedit" ein. Im Verzeichnis

HKEY_LOCAL_MACHINE\
Software\Via4in1Driver

finden Sie die Versionsnummer. Informationen zur installierten Nforce-Treiberversion lassen sich im Installationsverzeichnis aufspüren. Standardmäßig wird der Chipsatztreiber von Nvidia in das Verzeichnis „C:\Nvidia\nForceWin2KXP" entpackt. Falls Sie dieses Verzeichnis aber gelöscht haben, gibt es keine Möglichkeit mehr, die installierte Verpackungsversion herauszufinden. Bei Intel-Mainboards können Sie die Version der installierten Chipset Software Installation Utility über eine INF-Datei herausfinden. Diese Datei mit der Bezeichnung „ich(x)core.inf" („x" ersetzt eine Zahl, die je nach Treiberversion unterschiedlich sein kann) finden Sie im Verzeichnis „C:\WINDOWS\inf".

Tipp 2: Treiber richtig deinstallieren und installieren

Wenn Sie einen Chipsatztreiber aktualisieren möchten, ist es nicht notwendig, die alte Version zu deinstallieren. Einen neuen Nvidia-, Via- oder Intel-Chipsatztreiber können Sie also einfach über die alte Version installieren. Bei Grafikkartentreibern raten wir dazu, diesen zuvor über die Deinstallationsroutine zu löschen („Systemsteuerung" – „Software"). Bei Bedarf können Sie anschließend bei Geforce-Grafikkarten die Registry säubern. Öffnen Sie über „Start" – „Ausführen" – „regedit" den Registrierungseditor. Dort entfernen Sie alle Unterordner im Verzeichnis

HKEY_LOCAL_MACHINE\
System\ControlSet001\
Control\Video

Den gleichen Vorgang wiederholen Sie für das Verzeichnis „ControlSet002". Eine weitere Möglichkeit, um Treiberreste zu löschen, bietet der Geräte-Manager. Dazu geben Sie unter „Start" – „Ausführen" den Befehl „cmd" ein. Anschließend tippen Sie die Befehlszeile „set devmgr_show_nonpresent_devices=1" ein und öffnen den Geräte-Manager mit dem Kommando „devmgmt.msc". Über die Menüleiste „Ansicht" setzen Sie einen Haken vor „Ausgeblendete Geräte anzeigen" und schon sehen Sie alle Einträge zu nicht mehr gültigen Komponenten transparent dargestellt. So löschen Sie beispielsweise unter „Audio-, Video- und Gamecontroller" alte Ati WDM-Treiber, indem Sie diese mit der rechten Maustaste anklicken und „Deinstallieren" auswählen.

Tipp 3: IDE-Treiber

Nvidia und Via stellen einen eigenen IDE-Treiber bereit, der den Windows-Treiber ersetzen kann. Bei Nforce-Mainboards verbessert der IDE-Treiber von Nvidia die Zugriffszeit der Festplatte von 18,9 auf 15,7 Millisekunden (Testsystem: Athlon 64 FX-53, 1.024 MByte RAM, Seagate ST380011A (80 GByte). Auch die Lesegeschwindigkeit steigt leicht an (von 45,4 MByte/s auf 46,1 MByte/s). Während der Installation des Nforce-Treibers werden Sie gefragt, ob auch ein IDE-SW-Treiber installiert werden soll. Installieren Sie den IDE-SW-Treiber in jedem Fall, da Sie ansonsten Leistung verschenken. In unserem Test verringerte sich die Schreibgeschwindigkeit der Festplatte ohne IDE-SW-Treiber um fünf Prozent. Ferner ist dieser Treiber für den RAID-Betrieb erforderlich.

In unseren Praxistests konnten wir mit den IDE-Treibern von Via keinen Leistungsvorteil entdecken. Daher raten wir nur bei Nforce-Chipsätzen, den IDE-Treiber zu installieren und die Windows-Treiber nur bei Problemen wiederherzustellen. Um den IDE-Treiber von Windows erneut zu installieren, öffnen Sie den Geräte-Manager und wählen den IDE-Controller aus. Klicken Sie den entsprechenden Eintrag mit der rechten Maustaste an und gehen Sie im Kontextmenü auf „Treiber aktualisieren". Im nächsten Fenster aktivieren Sie „Software von einer Liste ..." und klicken auf „Weiter". Geben Sie nun „Nicht suchen, sondern ..." an und entfernen Sie im nächsten Fenster den Haken vor „Kompatible Hardware anzeigen". In der Herstellerliste entscheiden Sie sich nun für den Standard-IDE-Treiber und installieren den Treiber mit „Weiter".

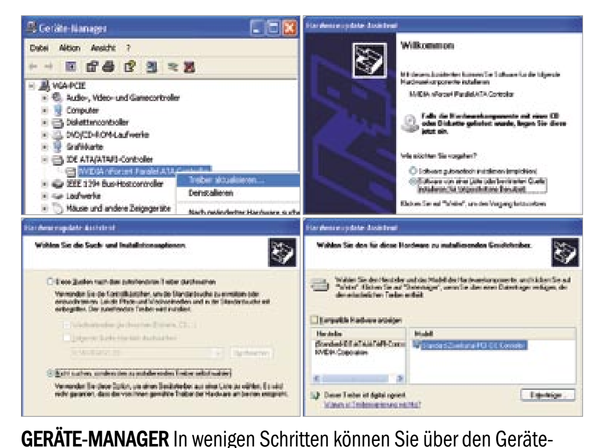
Tipp 4: Sicherheitsupdates

Bekannte Viren wie Sasser wären praktisch wirkungslos geblieben, wenn alle PC-Anwender die Auto-Update-Funktion von Windows XP aktiviert hätten. Daher sollten Sie unter „Systemsteuerung" – „System" in der Registerkarte „Automatische Updates" diese Funktion anschalten. Genauso wichtig ist es, den Virenscanner auf dem aktuellen Stand zu halten. Schalten Sie also die Updatefunktion Ihres Virenscanners ein oder laden Sie alle zwei Wochen eine neue Virendefinition herunter. Den kostenlosen Virenscanner AntiVir Personal Edition finden Sie unter der URL http://www.free-av.de. Ausreichend Schutz vor Angriffen bietet zusätzlich die Firewall von Windows XP. Über „Systemsteuerung" – „Windows-Firewall" können Sie diese konfigurieren. So lassen sich beispielsweise Ausnahmen definieren, damit Online-Spiele funktionieren und Daten vom Computer gesendet werden dürfen. (dw)

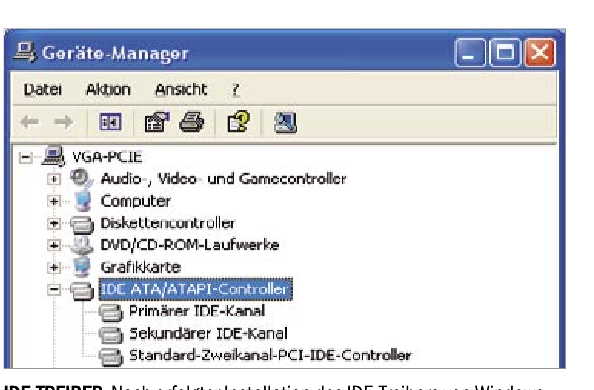
Aktualisierung: So oft sollten Sie Treiber oder Updates installieren

Monatlich	Nach 3 Monaten	Nach 6 Monaten	Nach 12 Monaten	Benötigt keine separate Aktualisierung
✔ Grafikkartentreiber (Ati) ✔ Virenscanner ✔ Windows-XP-Sicherheitsupdates ✔ Browser	✔ Grafikkartentreiber (Nvidia)	✔ Chipsatztreiber ✔ Soundkartentreiber ✔ Prozessortreiber	✔ BIOS (Mainboard) ✔ Firmware (DVD-Brenner etc.) ✔ Eventuell neue DirectX-Version	✔ LAN-Treiber ✔ SATA-Treiber ✔ VGA-BIOS ✔ IDE-Treiber

IDE-Treiber von WinXP installieren



GERÄTE-MANAGER In wenigen Schritten können Sie über den Geräte-Manager den Standard-IDE-Treiber von Windows wiederherstellen.



IDE-TREIBER Nach erfolgter Installation des IDE-Treibers von Windows XP sollten Sie im Geräte-Manager diese drei Einträge sehen.

Benchmarks: VGA-Treiber

Ati

Grafikkartentreiber	Half-Life 2 (VGA-Demo)	Doom 3 1.0.1282 (Demo 01)
Catalyst 5.7	71 Fps (+6%)	75 Fps (+32%)
Catalyst 5.5	70 Fps (+4%)	75 Fps (+32%)
Catalyst 5.3	70 Fps (+4%)	74 Fps (+30%)
Catalyst 4.10	67 Fps (+0%)	69 Fps (+21%)
Catalyst 4.8	67 Fps (+0% - Basis)	57 Fps (+0% - Basis)

Settings: Athlon 64 3700+, 2x 512 MByte RAM, Radeon X800, 1.024x768, 4x AA/8:1 AF, WinXP SP2

In Doom 3 konnte Ati die Performance um über 30 Prozent verbessern.

Nvidia

Grafikkartentreiber	Half-Life 2 (VGA-Demo)	Doom 3 1.0.1282 (Demo 01)
Forceware 77.76	72 Fps (+13%)	76 Fps (+9%)
Forceware 77.72	72 Fps (+13%)	76 Fps (+9%)
Forceware 71.89	71 Fps (+11%)	75 Fps (+7%)
Forceware 66.93	71 Fps (+11%)	74 Fps (+6%)
Forceware 61.77	64 Fps (+0% - Basis)	70 Fps (+0% - Basis)

Settings: Athlon 64 3700+, 2x 512 MByte RAM, Geforce 6800 GT, 1.024x768, 4x AA/8:1 AF, WinXP SP2

Bei Nvidia sind die Treiber schon gut optimiert, die Zuwächse fallen niedriger aus.

Checkliste: Diese Treiber und Updates sollten Sie auf Ihrem System installieren

Anleitung für fünf PC-Systeme mit unterschiedlichen Chipsätzen

PC-System	Nforce1/2/3	Nforce4 AMD	Nforce4 Intel	Via-Chipsatz	Intel-Chipsatz
Windows-XP-Updates	Service Pack 2, Sicherheitsupdates	Service Pack 2, Sicherheitsupdates	Service Pack 2, Sicherheitsupdates	Service Pack 2, Sicherheitsupdates	Service Pack 2, Sicherheitsupdates
DirectX (Optional)	DirectX 9.0c ist bereits im Service Pack 2 integriert.	DirectX 9.0c ist bereits im Service Pack 2 integriert.	DirectX 9.0c ist bereits im Service Pack 2 integriert.	DirectX 9.0c ist bereits im Service Pack 2 integriert.	DirectX 9.0c ist bereits im Service Pack 2 integriert.
Chipsatztreiber	Für Nforce1/2/3- Systeme sollten Sie den Unified Driver 5.10 installieren. Das Paket enthält Treiber für folgende Komponenten: Onboard-Sound, Netzwerkport, Speichercontroller, IDE, GART, SMBus. Chipsatztreiber von Herstellern sind im Normalfall älter und bieten keine Vorteile.	Bei AMD-Systemen mit Nforce4-(SLI)-Chipsatz benötigen Sie den Chipsatztreiber 6.66. Das Paket enthält Treiber für folgende Komponenten: Onboard-Sound, Netzwerkport, IDE, RAID, SMBus. Chipsatztreiber von Herstellern sind im Normalfall älter und bieten keine Vorteile.	Bei Intel-Systemen mit Nforce4-SLI-Chipsatz benötigen Sie den Chipsatztreiber 7.13. Das Paket enthält Treiber für folgende Komponenten: Onboard-Sound, Netzwerkport, IDE, RAID, SMBus. Chipsatztreiber von Herstellern sind im Normalfall älter und bieten keine Vorteile.	Via bietet die zwei Chipsatztreiber Hyperion Pro und Hyperion 4in1 an. Der Hyperion Pro enthält SATA/RAID-Treiber, aber keinen IDE-Filter-Treiber mehr. Nur der Hyperion Pro unterstützt auch die 64-Bit-Version von Windows XP.	Hinter dem Intel Chipset Software Installation Utility verbirgt sich der Chipsatztreiber für Intel-Mainboards. Der Application Accelerator sollte zusätzlich installiert werden, um eine optimale Performance zu gewährleisten.
Prozessortreiber	Für Athlon-64-CPUs bietet AMD einen Prozessortreiber an, der Cool'n'quiet ermöglicht sowie die Speicherkompatibilität erhöht.	Für Athlon-64-CPUs bietet AMD einen Prozessortreiber an, der Cool'n'quiet ermöglicht sowie die Speicherkompatibilität erhöht.	Nicht verfügbar	Für Athlon-64-CPUs bietet AMD einen Prozessortreiber an, der Cool'n'quiet ermöglicht sowie die Speicherkompatibilität erhöht.	Nicht verfügbar
IDE-Treiber	Ist optional direkt mit dem Chipsatztreiber zu installieren	Ist optional direkt mit dem Chipsatztreiber zu installieren	Ist optional direkt mit dem Chipsatztreiber zu installieren	Via bietet optional einen IDE-Accelerator- und einen IDE-Miniport-Treiber (nur bis Windows 2000) zum Download an. Eine höhere IDE-Performance ist damit möglich, eine Installation ist aber nicht notwendig.	Nicht verfügbar
LAN-Treiber	Ist bereits im Chipsatztreiber enthalten	Ist bereits im Chipsatztreiber enthalten	Ist bereits im Chipsatztreiber enthalten	Für Onboard-LAN-Controller werden die von Via angebotenen Netzwerktreiber benötigt.	Intel bietet Treiber für Desktop-Boards mit Marvell-Chip an.
RAID-Treiber	Nicht verfügbar	Ist bereits im Chipsatztreiber enthalten	Ist bereits im Chipsatztreiber enthalten	Wenn Sie einen RAID-Controller auf dem Mainboard nutzen, benötigen Sie einen Treiber von www.viaarena.com.	Für den RAID-Betrieb stellt Intel einen Matrix Storage Manager zum Download bereit (www.intel.com).
Soundtreiber	Ist bereits im Chipsatztreiber enthalten. Optional bietet Realtek unter www.realtek.com.tw regelmäßig eigene Treiber an, die Sie bei Problemen installieren sollten.	Ist bereits im Chipsatztreiber enthalten. Optional bietet Realtek unter www.realtek.com.tw regelmäßig eigene Treiber an, die Sie bei Problemen installieren sollten.	Ist bereits im Chipsatztreiber enthalten. Optional bietet Realtek unter www.realtek.com.tw regelmäßig eigene Treiber an, die Sie bei Problemen installieren sollten.	Für Onboard-Soundchips stellt Via eine Reihe von Treibern zum Download bereit.	Treiber für Audio-Controller sind bei Intel verfügbar.
Eingabegeräte	Installieren Sie Treiber für Maus und Tastatur vom jeweiligen Hersteller, damit Sie beispielsweise Zusatztasten nutzen können.	Installieren Sie Treiber für Maus und Tastatur vom jeweiligen Hersteller, damit Sie beispielsweise Zusatztasten nutzen können.	Installieren Sie Treiber für Maus und Tastatur vom jeweiligen Hersteller, damit Sie beispielsweise Zusatztasten nutzen können.	Installieren Sie Treiber für Maus und Tastatur vom jeweiligen Hersteller, damit Sie beispielsweise Zusatztasten nutzen können.	Installieren Sie Treiber für Maus und Tastatur vom jeweiligen Hersteller, damit Sie beispielsweise Zusatztasten nutzen können.

Wenn Sie ein Betriebssystem neu installieren oder Ihren Computer auf aktuelle Updates überprüfen wollen, ist diese Checkliste behilflich, damit Sie keine wichtigen Treiber und Updates vergessen. Viele der erwähnten Treiber und Updates finden Sie direkt auf der Heft-CD/DVD oder werden auf der vorherigen Doppelseite im Kasten Arbeitsmaterial verlinkt.

PC- Doktor

PC-Probleme?

Jeden Monat erreichen uns viele Mails mit aktuellen PC-Problemen. Die Ursachen dafür, dass eine Soundkarte nicht läuft oder dass der geniale Shooter jeweils nach fünf Minuten abstürzt, sind mannigfaltig. Wir haben für Sie eine Liste mit Maßnahmen zusammengestellt, die Sie auf jeden Fall bei einem PC-Problem ergreifen sollten.

Hardware-Check

- ☐ Kontrollieren Sie im BIOS unter „PC-Health Status" die Prozessortemperatur und die Shutdown-Optionen. Das BIOS rufen Sie, direkt nachdem Sie den Rechner eingeschaltet haben, mit Entf. oder F1 auf. Unter „PC Health Status" finden Sie einen Eintrag für die CPU-Temperatur. Dieser sollte die 65°C-Marke nicht überschreiten. Kontrollieren Sie, ob alle Lüfter anlaufen und ob der CPU-Kühler korrekt aufliegt.
- ☐ Nicht übertakten! Alle etwaigen Einstellungen im BIOS wie CPU- oder Speicherspannung, Multiplikator und Arbeitstakt zurücknehmen. Wenn Sie hier nichts verändert haben, brauchen Sie diesen Check nicht durchzuführen. Wichtig: Ändern Sie nur Einstellungen im BIOS, wenn Sie wissen, was Sie tun!

Software-Check

- ☐ Grafiktreiber wie Nvidia ForceWare oder Ati Catalyst von der Heft-CD/-DVD installieren!
- ☐ Benutzen Sie die neuesten Treiber für Ihr Mainboard? Die aktuellen Treiberpakete wie Nvidia Nforce oder Via 4-in-1 Hyperion finden Sie ebenfalls auf der Heft-CD/-DVD!
- ☐ Sind alle Patches für das Microsoft-Betriebssystem installiert? Besuchen Sie www.windowsupdate.com!
- ☐ Ist Ihr System virenfrei? Einen Online-Virencheck ohne Software-Installation finden Sie unter http:/security.symantec.com/de!

1. ZYKLUSZEIT
Zugriffszeit von VGA-RAM

In einer älteren Ausgabe Ihrer Zeitschrift haben Sie sich mit dem Thema Overclocking von Grafikkarten beschäftigt. In diesem Artikel wurde eine Formel zum Errechnen des maximal möglichen Speichertakts angegeben. Um die Formel anzuwenden, muss man die Zykluszeit des Grafikkarten-RAMs wissen. Leider wird in dem Artikel nicht beschrieben, wo man diese Zeitangabe findet. Ich habe eine Radeon 9800 Pro von HIS. Können Sie mir helfen?

MARCUS BEHRENS

PC Games: Die Zykluszeit des Speichers steht normalerweise auf den Speicherbausteinen. Häufig müssen Sie zum Ablesen den Kühler entfernen. Die Radeon 9800 Pro mit 128 MByte RAM sollte eine Zugriffszeit von 2,86 ns haben, es gibt aber auch Modelle mit 2,2 ns (256 MByte RAM).

2. VERBINDUNGSSTÖRUNG
WLAN: Kein Empfang

Wir haben uns ein neues Haus gebaut, aber wahrscheinlich ist es zu solide geworden: Zwischen dem PC-Zimmer und der Terrasse, auf der ich den Laptop benutzen möchte, stehen jetzt zwei Wände – 2 x 30 cm dicker Stahlbeton. Mein WLAN-Empfang ist gleich null. Gibt es mittlerweile Geräte, die damit fertig werden, oder muss ich wieder Kabelgedöns verlegen?

RALF LANG

PC Games: Wir raten Ihnen, bis zur Terrassentür ein Stromnetzwerk zu legen und die letzten Meter per WLAN zu überbrücken. Sowohl Devolo (www.devolo.de) als auch Netgear (www.netgear.de) bieten Homeplug-Geräte mit integriertem WLAN-Adapter an.

3. SOUNDKARTEN
Alternative zu Onboard-Sound

Ich habe mir kürzlich einen neuen PC gekauft und technisch ist so weit alles okay. Auf dem Motherboard befindet sich der Onboard-Audio-Codec CMI 9880 Azalia von C-Media. So richtig zufrieden bin ich damit aber nicht. Wäre eine Soundkarte von Creative nicht doch besser?

MATTHIAS KRUG

PC Games: Selbst günstige PCI-Karten wie die Soundblaster Audigy bieten einen deutlich besseren Klang als alle bekannten Onboard-Lösungen. Eine Soundblaster X-Fi ist einer Onboard-Soundlösung sogar weit überlegen. Spiele mit X-Fi-Unterstützung klingen wesentlich besser und belasten die CPU kaum zusätzlich.

4. KÜHLUNG
Rosten CPU-Kühler?

Sie schreiben in Ihrem Magazin, dass man CPU-Wärmeleitpaste mit Silberanteilen verwenden sollte – zum Beispiel Arctic Silver 5. Ich wollte mir die genannte Paste holen, da sagte mir der Herr vom Computerfachgeschäft, dass es durch Paste mit Silberanteilen bei Kupferkühlern zu Korrosion kommen kann. Stimmt das? Mein Prozessorkühler ist der Freezer 64 von Arctic Cooling.

STEVE LANGE

PC Games: Wir hatten hier im Testlabor noch keinen Kühler (Kupfer, Alu oder Silber) mit Korrosionsschäden durch Wärmeleitpaste. Wir benutzen fast ausschließlich Arctic Silver 3 und 5 und selbst nach zwei Jahren Dauereinsatz finden sich keine dementsprechenden Erscheinungen. Die Wärmeleitpaste verflüchtigt sich jedoch nach einiger Zeit. Wir raten, diese nach sechs bis zwölf Monaten zu erneuern.

5. EINE FRAGE DES SPEICHERS
No-Name- und Marken-RAM?

Mein PC ist derzeit mit 512 MByte No-Name-RAM ausgestattet. Nun möchte ich meinen Rechner mit weiteren 512 MByte Arbeitsspeicher aufrüsten. Würde ein Markenspeichermodul, beispielsweise von Infineon, durch den No-Name-Riegel ausgebremst?

JONAS WETZSTEIN

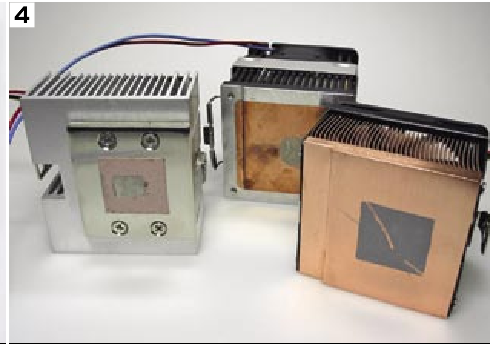
PC Games: Grundsätzlich hängt die Speicher-Performance von dem langsamsten



1 **ZUGRIFFSZEIT** Die letzte Zahl in der zweiten Reihe gibt bei VGA-RAM normalerweise die Zugriffszeit an.



3 **CREATIVE** Gegen eine echte Soundkarte wie den Soundblaster X-Fi kommt kein Onboard-Soundchip heran.



4 **CPU-KÜHLER** Wärmeleitpaste mit Silberanteilen schadet selbst Kupferkühlern nicht.

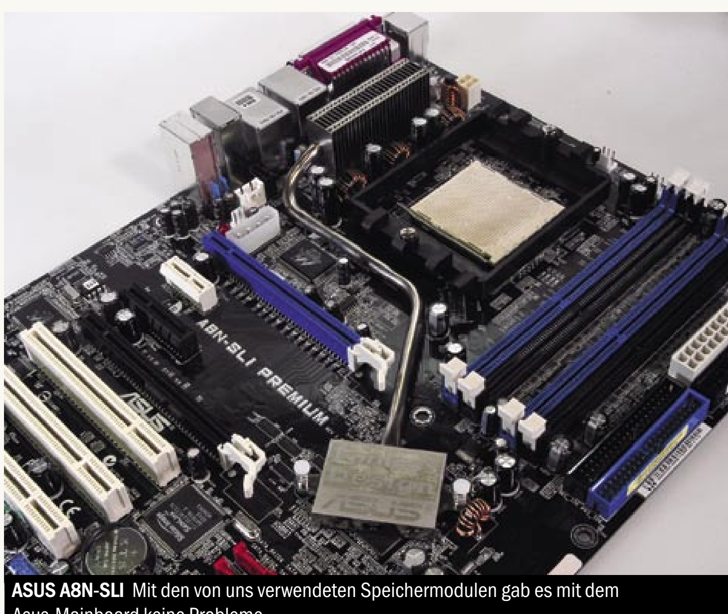
Problem des Monats

Speicher führt zu Kompatibilitätsproblemen?

Sie haben das Asus-Mainboard A8N-SLI Premium getestet und geschrieben, dass die Platine die Stabilitätstests fehlerfrei absolviert hat. Das war für mich neben anderen Punkten der Grund, nicht die Deluxe-Version des Mainboards zu kaufen, sondern mit der Premium-Variante zu liebäugeln. In diversen Foren wird ja über Speicherprobleme und andere Bugs des A8N-SLI Deluxe berichtet. Bevor ich die Platine aber kaufe, hätte ich noch eine Frage: Passt der CPU-Kühler Thermalright XP-120 auf das Asus-Mainboard mit der Bezeichnung A8N-SLI?

BENJAMIN BIERBAUM

In unseren Stabilitätstests hat das A8N-SLI Premium mit den getesteten Modulen (Corsair CMX512-3200LL, Take MS DDR400, Kingston KVR400X64C3A/512, Infineon DDR400, Twinmos Twister PC3200 Pro und OCZ P3200 EL Plat. Rev. 2) keine Probleme gemacht. Und der angesprochene Kühler ist genau wie der XP-90C mit dem A8N-SLI Premium einsetzbar. Zu den Foren: Durch die große Verbreitung von Asus-Mainboards werden auch mehr Probleme bekannt. Zum einen, weil viele Kunden statistisch mehr finden können als wenige Käufer, zum anderen, weil mehr RAM-Kombinationen ausprobiert werden. Oft basieren die Probleme auch auf einer falschen Installation oder Konfiguration. Eine Inkompatibilität mit einem bestimmten Speicher führt bei Mainboards zu den häufigsten Problemen im Praxiseinsatz.



ASUS A8N-SLI Mit den von uns verwendeten Speichermodulen gab es mit dem Asus-Mainboard keine Probleme.

Modul im System ab. Wenn Ihr No-Name-Riegel ausschließlich mit langsamen Latenzzeiten von CL3-3-3-8 arbeitet, können Sie den Markenspeicher ebenfalls nur mit CL3-3-3-8 betreiben, auch wenn dieser bessere Timings vertragen würde. Daher lohnt es sich nicht, No-Name-Speicher mit High-End-RAM wie der Corsair-XL-Reihe (CL2-2-2-5) zu kombinieren. Dazu haben wir des Öfteren Kompatibilitätsprobleme zwischen No-Name- und Markenspeichermodulen festgestellt. Wir raten Ihnen daher, zwei möglichst gleiche Markenmodule zu kaufen, um Abstürzen vorzubeugen. Günstiges Marken-RAM beispielsweise von Samsung, Infineon, Kingston Value Select oder Take MS reicht vollkommen aus.

6. LADENHÜTER
Was passiert mit alter Hardware?

Seit Jahren beschäftigt mich eine Frage: Was passiert mit Hardware, die schon überholt ist und nicht mehr verkauft wird? Liegt die bei den Herstellern auf Halde oder wird sie geschreddert?

PETER SCHLAPE

PC Games: Das ist eine sehr interessante Frage. Wir haben uns bei verschiedenen Herstellern informiert. Anscheinend gehen wirklich sämtliche Produkte in den Verkauf. Wenn sich ein Teil beispielsweise in Deutschland nicht mehr losschlagen lässt, wird diese Hardware zu Dumping-Preisen in weniger finanzkräftigen Ländern verschachert. Die einhellige Herstelleraussage lautet dazu: Alte Hardware entsorgen kommt noch noch teurer als diese für zumindest ein bisschen Geld zu verkaufen.

7. RICHTIG PARTITIONIEREN
Festplatte: Zu wenig Speicher

Ich habe bei Ihnen ein Abonnement bestellt und als Prämie die Samsung-Festplatte SP0812N gewählt. Jetzt habe ich das Laufwerk eingebaut. Unter Windows erscheint aber die Anzeige, dass sie nur eine Datenkapazität von 31,4 GByte hat. Das kann jedoch nicht sein, da sie in Wirklichkeit 80 GByte bietet. Ich bitte dringend um Hilfe!

NATALJA SCHANZ

PC Games: Rufen Sie unter Windows XP über „Start/Einstellungen/Systemsteuerung/Verwaltung/Computerverwaltung" die „Datenträgerverwaltung" auf. Dort können Sie den restlichen Platz der 80-GByte-Festplatte partitionieren und formatieren. Damit steht Ihnen dann der komplette Speicherplatz zur Verfügung.

8. VGA-KÜHLUNG
Bildfehler durch Überhitzung?

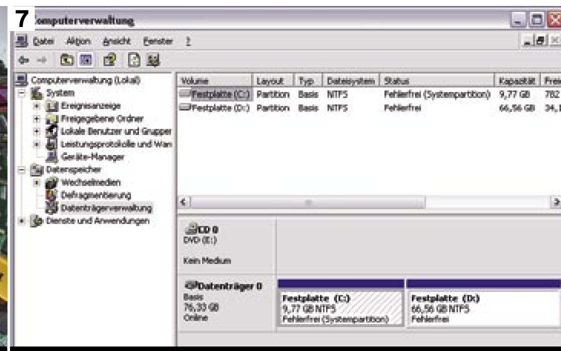
Seitdem ich mir eine Radeon 9800 Pro gekauft und eingebaut habe, bekomme ich nach einer gewissen Zeit unschöne und störende Bildfehler. Ich habe mir den neuesten Catalyst-Treiber heruntergeladen, die Grafikeinstellungen auf das Minimum hinabgesetzt und sogar das Gehäuse geöffnet, um eine bessere Belüftung zu erzielen, da es laut meines Computerhändlers eventuell auch an einer Überhitzung liegen könnte. Da die Fehler immer noch auftauchen, bin ich ratlos. Diese Grafikfehler treten übrigens nur bei Spielen auf und nicht bei Standardanwendungen wie beispielsweise Excel. Anbei sehen Sie einen Screenshot mit Bildfehlern.

PATRICK MÜNKER

PC Games: Die gezeigten Bildfehler deuten tatsächlich auf eine Überhitzung der Grafikkarte hin. Überprüfen Sie die Temperatur mit dem Tool Rivatuner. Dieses Programm ermöglicht bei vielen Grafikkarten das Auslesen der VGA-Temperatur.



RESTBESTÄNDE Hardware-Restbestände werden zu Dumping-Preisen verkauft.



PARTITION Mit Windows XP können Sie Ihre Festplatte partitionieren, damit der komplette Speicherplatz zur Verfügung steht.



VGA Zu hohes Übertakten oder ein defekter Kühler können zu Überhitzung und Bildfehlern führen.

Sagenhaft!

Holen Sie sich jetzt das Miniabo von PC GAMES
- 3 Ausgaben plus Gratis-Extra für nur 9,90 Euro

Sonderheft "WoW"

Tauren-Schamane

Untoter Hexenmeister

Troll-Priester

Die exklusiven World of Warcraft-Actionfiguren sind eine Sonderedition und handbemalt!

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

❒ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC GAMES mit DVD + Gratis-Extra für nur € 9,90!

❒ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC GAMES mit CD + Gratis-Extra für nur € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Als Gratis-Dankeschön erhalte ich: (bitte nur eine ankreuzen):

- ■ **Actionfigur „Taure“** (Art.-Nr.: 002750)
- ■ **Actionfigur „Troll”** (Art.-Nr.: 002751)
- ■ **Actionfigur „Undead”** (Art.-Nr.: 002752)
- ■ **Sonderheft „World-of-Warcraf“** (Art.-Nr.: 002748)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.
Sollte eine Figur vergriffen sein, so behalten wir uns die Lieferung einer Ersatzfigur vor!)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: ____________________

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber: ____________________

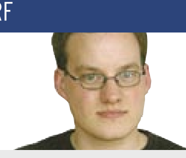
❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

PG MI 14

HARDWARE

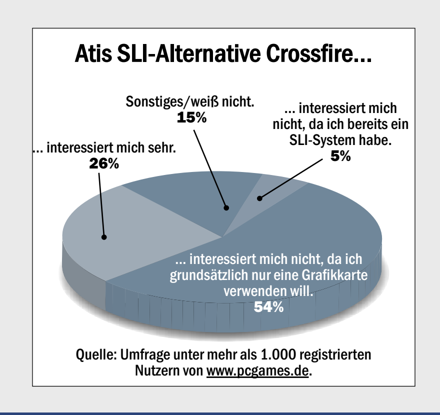
News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF



„Nvidia und Ati haben jede Form von Ordnung aus ihren Chip-Bezeichnungen verbannt."

„Die Produktpalette von Nvidia und Ati war noch nie so unübersichtlich." – Mit diesen Worten bemängelte ich bereits in Ausgabe 01/05 die irreführenden Bezeichnungen aktueller Grafikchips. Ein wenig verfrüht, denn erst heute – zehn Monate später – ist das Chip-Chaos komplett: Die beiden Grafik-Größen Nvidia und Ati haben es vollbracht, jede Form von Ordnung aus ihren Chip-Bezeichnungen zu verbannen. Spieler haben sich mittlerweile daran gewöhnt, dass der Namensindex „SE" nicht etwa für „Special Edition", sondern für eine langsamere Version steht und Nvidia die Zeichenfolge „XT" für schwächere Varianten verwendet, während Ati seine Top-Modelle mit dem „XT"-Suffix kennzeichnet. Neu ist hingegen, dass Radeon-Karten ebenfalls mit dem „GT"-Kürzel verkauft werden – nicht die leistungsstarken Varianten (wie bei Nvidia), sondern lediglich eine Mittelklasse-Version. Wen wundert es, dass Nvidia da mit einer Geforce 6800 XT zurückschlägt? Ich warte gespannt auf die Ati Radeon X800 – Geforce-Edition.



PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

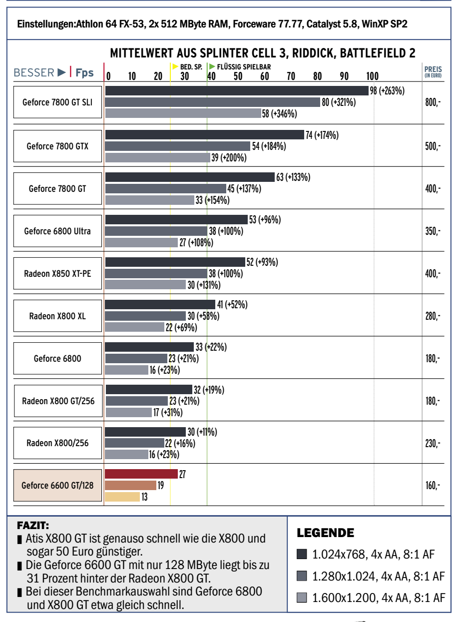
0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

RADEON X800 GT

Neues Ati-Schnäppchen im Test

Während Nvidia gewöhnlich die beste oder die zweitschnellste Variante einer Chipserie mit dem Namenzusatz „GT" versieht, handelt es sich bei der Radeon X800 GT um eine Mittelklasse-Karte. Mit einem Preis zwischen 160 (128 MByte) und 180 Euro (256 MByte) platziert Ati den Neuling in direkter Konkurrenz zum Nvidia-Spartipp Geforce 6600 GT. Dafür stattet der Hersteller den GT-Grafikchip mit acht Pixel- sowie sechs Vertex-Shader-Einheiten und 472 MHz Chiptakt aus. Bei der 256-MByte-Version taktet der Grafikspeicher mit 493 MHz. X800-GT-Karten mit 128 MByte laufen nur mit 350 MHz RAM-Takt. Tatsächlich verwendet Ati für das GT-Modell teils ausgemusterte Grafikchips wie den Radeon X800 SE. In unseren Benchmarks liegt die mit 256 MByte ausgestattete Radeon X800 GT um bis zu 31 Prozent vor dem 6600-GT-Rivalen (128 MByte). Auch die ähnlich teure Standard-X800 lässt die neue Mittelklasse-Platine hinter sich. Testmuster der X800-GT-Variante mit 128 MByte und reduziertem Speichertakt erwarten wir zur nächsten Ausgabe. Nvidia hat bereits auf Atis Attacke reagiert: Die neue Geforce 6800 XT soll zum guten Preis eine ähnliche Spieleleistung liefern.
Info: www.ati.de



Leistung: PCI-E-Karten (Fps)

Einstellungen: Athlon 64 FX-53, 2x 512 MByte RAM, Forceware 77.77, Catalyst 5.8, WinXP SP2

MITTELWERT AUS SPLINTER CELL 3, RIDDICK, BATTLEFIELD 2 (BESSER ▶ | Fps; BED. SP. 30 / FLÜSSIG SPIELBAR 40)

Karte	1.024x768, 4x AA, 8:1 AF	1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	1.600x1.200, 4x AA, 8:1 AF	Preis (in Euro)
Geforce 7800 GT SLI	98 (+263%)	80 (+321%)	58 (+346%)	800,-
Geforce 7800 GTX	74 (+174%)	54 (+184%)	39 (+200%)	500,-
Geforce 7800 GT	63 (+133%)	45 (+137%)	33 (+154%)	400,-
Geforce 6800 Ultra	53 (+96%)	38 (+100%)	27 (+108%)	350,-
Radeon X850 XT-PE	52 (+93%)	38 (+100%)	30 (+131%)	400,-
Radeon X800 XL	41 (+52%)	30 (+58%)	22 (+69%)	280,-
Geforce 6800	33 (+22%)	23 (+21%)	16 (+23%)	180,-
Radeon X800 GT/256	32 (+19%)	23 (+21%)	17 (+31%)	180,-
Radeon X800/256	30 (+11%)	22 (+16%)	16 (+23%)	230,-
Geforce 6600 GT/128	27	19	13	160,-

FAZIT:
- Atis X800 GT ist genauso schnell wie die X800 und sogar 50 Euro günstiger.
- Die Geforce 6600 GT mit nur 128 MByte liegt bis zu 31 Prozent hinter der Radeon X800 GT.
- Bei dieser Benchmarkauswahl sind Geforce 6800 und X800 GT etwa gleich schnell.

LEGENDE
- 1.024x768, 4x AA, 8:1 AF
- 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF
- 1.600x1.200, 4x AA, 8:1 AF



G5 LASERMOUSE / G7 LASER CORDLESS MOUSE

Spieler-Mäuse von Logitech

Eingabegeräte-Spezialist Logitech stellt die ersten Mäuse der G-Serie vor: G5 Lasermouse und G7 Laser Cordless Mouse. Diese sollen eine Abtastgeschwindigkeit von 400 km/h und 6,4 Megapixel Bildverarbeitung pro Sekunde erreichen. Laut Hersteller können Sie die Auflösung zwischen 400 und 2.000 dpi regeln. Während die G5 per Kabel angeschlossen wird, ist die G7 kabellos. Logitech verspricht, dass es trotzdem nicht zu Verzögerungen bei der Übertragung kommt. Die G7 wird mit zwei Austausch-Akkus inklusive Ladestation geliefert. Glanzlicht der G5: Mit kleinen Gewichten passen Sie die Kabelmaus ihren persönlichen Bedürfnissen an.
Info: www.logitech.de



RADEON X1800, X1600, X1300

Künftige Grafikchips von Ati

Die Webseite www.anandtech.com hat neue Informationen zu der nächsten Grafikchip-Generation von Ati. Demnach wird die Top-Variante mit dem Codenamen R520 als Radeon X1800 verkauft. Neben dem Topmodell X1800 XT soll es die langsameren XL- und Pro- sowie eine Crossfire-Variante geben. Obwohl von einem „512 Bit ring bus" die Rede ist, wird die X1800 genau wie Nvidias Konkurrenz-Chip 7800 GTX über ein 256 Bit breites Speicherinterface verfügen. Zudem gehen wir von 16 Pixel-Shader-Einheiten aus – erst der Nachfolger R580 dürfte über 24 Einheiten verfügen. Auch zu dem Mittelklasse-Ableger RV530 und dem Einsteiger-Chip RV515 gibt es neue Details (siehe Tabelle). Der RV530 kommt als XT-, Pro- und Crossfire-Variante in den Handel. Beim RV515 plant Ati mit Pro- und Standard-Modellen. Für welche Varianten die genannten Taktraten gelten, ist noch nicht bekannt. Per Rialto-Chip soll das Mittelklasse-Teil später zudem als AGP-Variante kommen.
Info: www.anandtech.com | www.ati.de

DIE NEUEN MITTEL- UND EINSTEIGERKLASSE-CHIPS VON ATI

	Radeon X1600 (RV530)	Radeon X1300 (RV515)
Chiptakt	600 MHz	450 MHz
Speichertakt	700 MHz DDR	400 MHz DDR
Pixel-Shader-Einheiten	12	4
Speicherinterface	128 Bit	128 Bit
Speichermenge (max.)	256/512 MByte (Pro/XT)	256 Mbyte
Speicherart	GDDR3, 1,4 ns	GDDR2, 2,5 ns

GEFORCE 6800 (GT / ULTRA)

Nvidia: Geforce-6800-Serie wird günstiger



Zur Markteinführung der Geforce 7800 GT senkt Nvidia die unverbindlichen Preisempfehlungen für die Geforce-6800-Serie. So soll die Ultra-Variante 400 Euro kosten. GT-Modelle werden bei 300 Euro eingestuft und gewöhnliche 6800-Karten gehen für nur noch 200 Euro weg. Wir haben aber auch schon Angebote gesichtet, bei denen für 6800-GT-Platinen (für PCI-Express) lediglich 290 Euro verlangt wurden und die Standard-6800 kostet teilweise nur noch 220 Euro. Ein besonderes Schnäppchen ist die Geforce 6800 für AGP: Entsprechende Modelle von Leadtek oder MSI wechseln für 150 Euro den Besitzer und sind damit günstiger als die 6600 GT – bei deutlich besserer Performance.
Info: www.nvidia.de

ATHLON 64 X2 4800+/5000+

CPU-Zukunft – die Pläne von AMD

Erste AMD-Prozessoren mit DDR2-Speicherinterface sollen nach jüngsten Informationen im zweiten Quartal 2006 auf den Markt kommen. Mehrere amerikanische Medien berichten übereinstimmend, dass AMD für entsprechende CPUs den neuen Sockel M2 mit 940 Kontakten vorsieht. Demnach erscheinen zunächst die Zweikern-Modelle Athlon 64 X2 5000+ und X2 4800+ sowie die Einkernprozessoren 4000+, 3800+ und 3500+ für den frischen Prozessorthron. Trotz gleicher Pinzahl sollen aktuelle Sockel-940-Prozessoren nicht auf M2-Mainboards funktionieren.
Info: www.amd.de



Atis SLI-Alternative auch auf Intel-Boards

Auf Intels Entwickler-Konferenz IDF präsentierte Ati ein System, das mit zwei Radeon-Karten im Crossfire-Modus lief. Das verwendete Mainboard verfügte jedoch nicht über einen Crossfire-Chipsatz von Ati (RD400 oder RD480). Stattdessen handelte es sich um eine zertifizierte Platine mit Intels Top-Chipsatz 955X. Entsprechende Boards mit zwei Grafik-Ports wie das P5WD2 von Asus sind bereits erhältlich. Nvidias SLI-Technik funktioniert hingegen derzeit ausschließlich auf Platinen mit dem eigenen Nforce4-SLI-Chip.
Info: www.ati.de | www.intel.de

Erster Physikchip ab dem dritten Quartal

AGEIA hat einen innovativen Physikprozessor entwickelt. Dieser soll die CPU entlasten und deutlich glaubhaftere Spielwelten ermöglichen. Hierfür müssen Spiele allerdings das NovodeX SDK nutzen. Zunächst sollen etwa Titel mit der Unreal-Engine-3 vom Physx-Prozessor profitieren. Der Chip besitzt 125 Millionen Transistoren und arbeitet mit 128 MByte GDDR3-Speicher. Entsprechende PCI-Karten sollen ab dem dritten Quartal beispielsweise von Asus für 249 bis 299 US-Dollar angeboten werden.
Info: www.ageia.com

Flexibleres SLI

Mit der nächsten Treiberversion Forceware 80 sollen Geforce-Grafikkarten von unterschiedlichen Herstellern zusammen im SLI-Modus funktionieren. Sogar Karten mit individuellen Taktraten lassen sich gemeinsam nutzen und separat übertakten. Wir erwarten den neuen Treiber Anfang Oktober.
Info: www.slizone.com

Nforce-Chipsatz mit Onboard-Grafik

Noch im September will Nvidia unter dem Codenamen C51 einen Nforce-Chipsatz mit integrierter Grafik für Athlon-64-Prozessoren vorstellen. Ein ähnlicher Chip (C60) ist später auch für Intel-Prozessoren geplant.
Info: www.nvidia.de

Schnelle TFTS von Acer

Acers Gamer-Serie wird ab sofort mit sechs Millisekunden Reaktionszeit verkauft. Das AL1751Bs (17 Zoll) kommt für rund 320 Euro in den Handel, das größere 19-Zoll-Display AL1951Bs für 420.
Info: www.acer.de

Nvidia: Grafikchips in feinerer Fertigung

In einem Interview bestätigt Nvidias Geschäftsführer Jen-Hsun Huang, dass derzeit zwei „90-Nanometer-Produkte produziert werden". Ähnlich wie bei der Geforce6-Reihe könnte Nvidia bei späteren Chip-Varianten des 7800 GTX (G70) auf einen feineren Fertigungsprozess wechseln.
Info: www.nvidia.de



Frische LC-Displays

Die Reaktionszeiten der LCDs fallen derzeit auf acht, teilweise sogar auf vier Millisekunden. Ob sich der Kauf eines neuen schnellen Flachbildschirms lohnt, verraten wir Ihnen mit diesem Test.

Nach und nach bringen weitere Hersteller LCDs mit vier Millisekunden Reaktionszeit in den Handel. Aktuell sind Viewsonic, Samsung und Benq mit 17- sowie 19-Zoll-Monitoren am Markt vertreten. Der Großteil der anderen Hersteller hat immerhin den Sprung auf acht Millisekunden Schaltgeschwindigkeit geschafft. Ob es sich lohnt, ein 4-ms-Gerät zu kaufen, erfahren Sie hier.

17-Zoll-Monitore

Viewsonic VX724: Platz 1 für das schnellste LCD ▮ Das Glanzstück des Viewsonic VX924 ist das 4-Millisekunden-Panel. Die Kombinationsmessung (Schwarz-Weiß plus drei Farbkombinationen) ergibt eine Reaktionszeit von 16 Millisekunden. In der subjektiven Spieleprüfung sind alle getesteten Titel sehr gut spielbar. Die Helligkeit des Viewsonic VX924 lässt sich von 100 bis 290 Candela pro Quadratmeter einstellen. Verarbeitung, Farbbrillanz und Bildschärfe sind gut bis sehr gut. Die Helligkeitsverteilung ist befriedigend: Die Messungen weichen an den Rändern durchschnittlich bis zu 15 Prozent vom Mittelpunkt ab. Einige Punkte sind bis 20 Prozent dunkler als der Mittelpunkt und mit dem bloßen Auge sichtbar. Schlieren oder Unschärfen bei Bewegungen gehören mit dem Viewsonic VX724 der Vergangenheit an.

Iiyama Prolite E431S: Gute Leistung und fairer Preis ▮ Iiyama gibt eine Reaktionszeit von acht Millisekunden an, wir messen im Farbkombinationstest allerdings 25 Millisekunden Schaltgeschwindigkeit. Im subjektiven Spieletauglichkeitstest schlägt sich das Prolite E431S sehr gut. Spiele wie **GTA San Andreas** oder **Half-Life 2** sind schlierenfrei spielbar. Kleinere Auflösungen (1.024x768 und 800x600) als 1.280x1.024 (nativ) werden gut lesbar dargestellt, in Spielen ist die Interpolation kaum sichtbar. Die Helligkeit des Prolite E431S lässt sich von 120 bis 290 Candela pro Quadratmeter einstellen. Für den zu hohen Minimalwert gibt es nur „ausreichend“ bis „befriedigend“. Schnäppchenjäger mit Spielerambition sind mit dem Prolite E431S gut bedient.

LG L1740P: Design-LCD mit guter Leistung ▮ LG gibt eine Schaltgeschwindigkeit von zwölf Millisekunden an, trotzdem liegt das LCD im Farbkombinationstest mit 27 Millisekunden nicht viel höher als die 8-ms-Bildschirme. Die Helligkeit des L1740P lässt sich von 130 bis 315 Candela pro Quadratmeter einstellen. Auch hier ist der Minimalwert zu hoch. Die Helligkeitsverteilung ist gut: Die Messpunkte an den Rändern weichen durchschnittlich neun Prozent vom Mittelpunkt ab. Wen das Design anspricht, der sollte zugreifen.

Asus PM17TS: Probleme mit der Helligkeitsverteilung ▮ Asus setzt im PM17TS ein TN-Panel mit einer Reaktionszeit von acht Millisekunden ein. Wir messen im Farbkombinationstest 27 Millisekunden; damit ist das LCD spieletauglich. Ego-Shooter wie **Half-Life 2** lassen sich schlierenfrei spielen. Die Helligkeit des LCDs lässt sich von 90 bis 250 Candela pro Quadratmeter einstellen. Die Helligkeitsverteilung ist nur befriedigend: Die Messpunkte weichen bis zu 19 Prozent voneinander ab. Die unregelmäßige Ausleuchtung des LCDs ist auch mit dem bloßen Auge erkennbar. Bei einem Preis von 250 Euro können Sparfüchse das Asus PM17TS kaufen.

Shuttle XP17 TempAR: Mobiles LCD für Spieler ▮ Shuttle gibt zwar in den technischen Merkmalen eine Reaktionszeit von acht Millisekunden (Grau zu Grau) an, im praxisrelevanten Farbkombinationstest kommen wir aber auf 25 Millisekunden. Damit ist das Shuttle XP17 TempAR für die meisten Spiele uneingeschränkt tauglich. Die Highlights des LCDs sind jedoch die Glasplatte zum Schutz des Panels, der Tragegriff und das geringe Gewicht (4,3 kg). Das XP17 richtet sich hauptsächlich an LAN-Party-Besucher, die Wert auf Mobilität legen. Der PC kann per D-Sub oder DVI-D angeschlossen werden. Die Helligkeit des LCDs lässt sich von 180 bis 290 Candela pro Quadratmeter einstellen. 180 cd/m² sind für Spiele in Ordnung, doch für Textverarbeitung ist der Wert deutlich zu hell. LAN-Party-Fans sind mit dem Shuttle-LCD gut bedient.

Hyundai Imagequest B70A: Preiswerter Monitor mit kleinen Schwächen ▮ Wie der Großteil der anderen von uns getesteten Flüssigkristallbildschirme ist auch die Reaktionszeit des Imagequest B70A mit acht Millisekunden angegeben. In unserem Test kommt der Hyundai-Monitor „nur“ auf 25 Millisekunden. Probleme hat das LC-Display mit den Spielen **Battlefield 2** und **UEFA Champions League 2004-2005** – es treten sichtbare Unschärfen bei schnellen Bewegungen auf. Die Helligkeit lässt sich von 140 bis 250 Candela pro Quadratmeter einstellen, wobei der untere Wert der Leuchtkraft zu hoch ist. Die Helligkeitsverteilung lässt ebenfalls Wünsche offen: Die Werte der Messpunkte an den Rändern weichen durchschnittlich 13 Prozent vom Mittelpunkt ab, sind aber mit dem Auge nur schwer auszumachen. Für das Hyundai Imagequest B70A sprechen der Preis und das frische Design.

19-Zoll-Monitore

Samsung Syncmaster 930BF: Testsieger ▮ Samsung setzt wie Viewsonic ein schnelles Panel mit vier Millisekunden Reaktionszeit ein, in unserem Labor ermitteln wir allerdings 16. Doch im subjektiven Spieletest verhält sich der Syncmaster 930BF langsamer als der Viewsonic VX724. Dem Samsung-LCD macht die Interpolation der Auflösung 1.024x768 Probleme. Gerade **UEFA Champions League 2004-2005** lässt sich nur in dieser Auflösung spielen. Die Helligkeit kann von 80 bis 250 Candela pro Quadratmeter eingestellt werden – für einen PC-Monitor mehr als ausreichend. Die Helligkeitsverteilung ist wie bei vielen LCDs dieses Tests nur mäßig: Die Werte der Messpunkte an den Rändern weichen durchschnittlich 13 Prozent vom Mittelpunkt ab. Der Preis spricht für das LCD.

Philips 190P6ES: Gutes Display mit lahmer Reaktion ▮ Philips gibt für das 190P6ES ebenfalls eine Reaktionszeit von acht Millisekunden an, wir messen jedoch 27 Millisekunden. Im Spieletauglichkeitstest schlägt sich das LC-Display nur befriedigend. Farbbrillanz und Bildschärfe sind gut bis sehr gut. Bei der Helligkeitsverteilung zeigt das LCD kleine Schwächen: Die Messpunkte an den Rändern weichen durchschnittlich zwölf Prozent vom Mittelpunkt ab. Die Helligkeit lässt sich komfortabel von 30 bis 240 Candela pro Quadratmeter einstellen – gut bis sehr gut. Ein modernes Design und der faire Preis von rund 450 Euro sprechen für das Display.

Nec Multisync 1970GX: Leuchtstarkes Display ▮ Mit einer gemessenen Reaktionszeit von 26 Millisekunden sind Ego-

Was ist?

Zoll
In diesem Längenmaß sind die Bildschirmgrößen angegeben. Ein Zoll entspricht 2,54 Zentimetern.

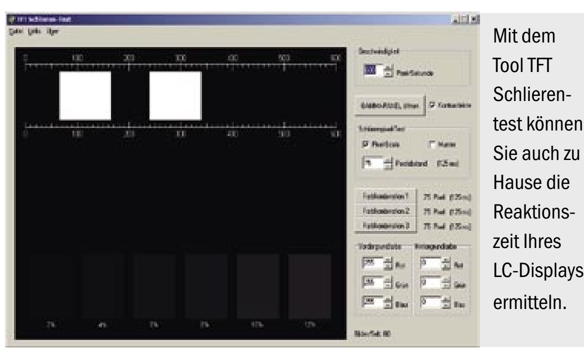
Luminanz
Helligkeit beziehungsweise Leuchtkraft bei Monitoren, welche in cd/m² (Candela pro Quadratmeter) gemessen wird.

Stand-by
Bereitschaftsbetrieb; Gerät wartet auf ein Signal vom Rechner, um den Betriebsmodus zu wechseln.

Watt
Einheit für elektrische Leistung, errechnet sich aus Spannung und Stromstärke (Einheitenzeichen: W).

Info: Monitore Benchmarken

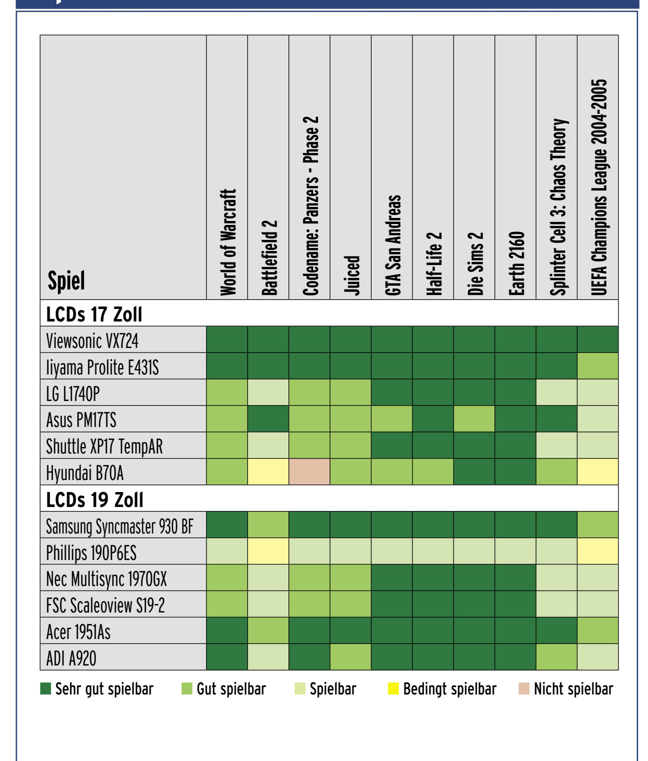
Reaktionszeit messen



Mit dem Tool TFT Schlierentest können Sie auch zu Hause die Reaktionszeit Ihres LC-Displays ermitteln.

Mit dem Programm TFT Schlierentest (WEBCODE 227E) lässt sich die Reaktionszeit ermitteln. Starten Sie das Tool und konfigurieren Sie zunächst mit „Gammapanel ...“ die Helligkeit des LCDs. Wählen Sie „Brightness“ und erhöhen Sie den Helligkeitswert. Anschließend regeln Sie so lange herunter, bis sich das Zwei-Prozent-Feld nur noch wenig vom schwarzen Hintergrund abhebt. Nach dem Test kann die Einstellung durch Klicken auf die Reset-Schaltfläche rückgängig gemacht werden. Nun beginnt der eigentliche Test: Die beiden Quadrate, die durch das Bild laufen, sollen so weit zusammengeführt werden, dass nur noch die Schlieren und nicht mehr die reine (!) Hintergrundfarbe erkennbar ist. Dies wird durch eine Verringerung des Pixelabstands erzielt. Klicken Sie auf die Pfeiltasten, um den Wert nach oben und unten zu korrigieren. Sobald sich die Schweife der beiden Rechtecke berühren, können Sie die Reaktionszeit ablesen. Dies wiederholen Sie mit den Farbkombinationen eins bis drei und rechnen den Durchschnitt der vier Werte aus. Beachten Sie aber bitte: Die Testmethode ist nicht hundertprozentig objektiv, da nicht jeder Anwender die Schlieren gleichartig empfindet.

Spielbarkeit: Monitore



Spiel	World of Warcraft	Battlefield 2	Codename: Panzers - Phase 2	Juiced	GTA San Andreas	Half-Life 2	Die Sims 2	Earth 2160	Splinter Cell 3: Chaos Theory	UEFA Champions League 2004-2005
LCDs 17 Zoll										
Viewsonic VX724	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar
Iiyama Prolite E431S	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar
LG L1740P	Gut spielbar	Spielbar	Gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Spielbar	Spielbar
Asus PM17TS	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Spielbar
Shuttle XP17 TempAR	Gut spielbar	Spielbar	Gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Spielbar	Spielbar
Hyundai B70A	Gut spielbar	Bedingt spielbar	Nicht spielbar	Gut spielbar	Gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Bedingt spielbar
LCDs 19 Zoll										
Samsung Syncmaster 930 BF	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar
Phillips 190P6ES	Spielbar	Bedingt spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Bedingt spielbar
Nec Multisync 1970GX	Gut spielbar	Spielbar	Gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Spielbar	Spielbar
FSC Scaleoview S19-2	Gut spielbar	Spielbar	Gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Spielbar	Spielbar
Acer 1951As	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar
ADI A920	Sehr gut spielbar	Spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Spielbar

Sehr gut spielbar · Gut spielbar · Spielbar · Bedingt spielbar · Nicht spielbar

Die Spieletauglichkeit wurde subjektiv ermittelt und wird nicht gewertet, da jeder Anwender Schlieren unterschiedlich empfindet.

Typberatung: LC-Displays

Produktempfehlungen: private Kauftipps der Redakteure unseres Schwestermagazins PC Games Hardware.

Daniel Möllendorf
Redakteur Bereich Mainboards

- Spielt hauptsächlich schnelle Shooter
- Spielt in 1.280x1.024

Fazit: Flüssiger Bildaufbau ist für mich sehr wichtig, daher muss die Reaktionszeit stimmen: Für mich kommt nur das Samsung Syncmaster 930BF infrage. Die mäßige Interpolation ist mir egal, da ich ohnehin in 1.280x1.024 zocke.

Kay Beinroth
Redakteur Bereich Sound

- Nutzt Spiele mit Vertikal-Scrolling
- Schaut Videos auf dem PC

Fazit: Da sich in Spielen wie **Dungeon Siege 2** bei Bewegungen der ganze Bildschirminhalt ändert, brauche ich ein richtiges Gamer-LCD. Das Acer AL1951As schneidet da meiner Meinung nach am besten ab.

Marco Albert
Redakteur Bereich Monitore

- Spielt und schaut Filme am PC
- Arbeitet viel zu Hause

Fazit: Ich benötige einen Monitor, der nahezu schlierenfrei und trotzdem für den Office-Betrieb geeignet ist. Daher würde ich mich für das Viewsonic VX724 entscheiden. Besonders für Textverarbeitung braucht man eine niedrige Helligkeit.

Shooter für das Nec Multisync 1970GX kein Problem, doch **UEFA Champions League** bereitet dem LC-Display leichte Probleme. Bildschärfe und Farbbrillanz des NEC-Bildschirms sind gut bis sehr gut. Die Helligkeit lässt sich sehr gut von 40 bis 373 Candela pro Quadratmeter regeln. Die Helligkeitsverteilung ist mit Abweichungen von maximal neun Prozent ebenfalls recht gut. Vorbildlich: Das Multisync 1970GX ist drehbar und auch in der Höhe zu verstellen. Der Preis ist mit rund 470 Euro zu happig.

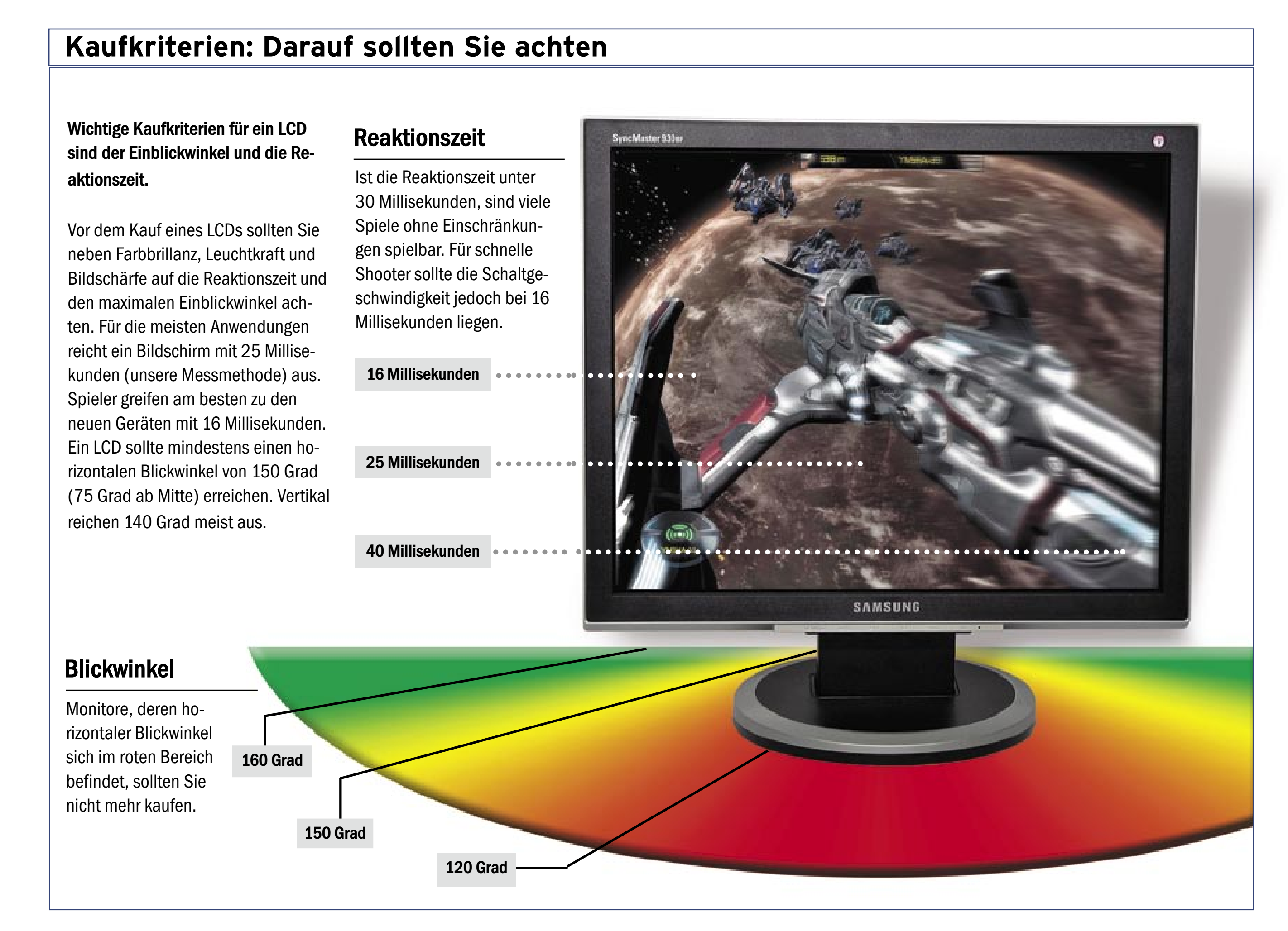
Fujitsu Siemens Scaleoview S19-2: Spieletauglicher 19-Zöller mit DVI-I | Das Scaleoview S19-2 ist das einzige LCD des Tests mit einem DVI-I-Eingang, per Adapterkabel können Sie den Monitor mit DVI-D oder D-Sub der Grafikkarte verbinden. Mit 24 Millisekunden Reaktionszeit eignet sich das LC-Display für die meisten Spiele. Durch das relativ geringe Kontrastverhältnis von 550:1 ist das meist dunkle Spiel **Splinter Cell 3: Chaos Theory** nur befriedigend spielbar. Befriedigend bis gut ist die Helligkeitsverteilung, einige Messpunkte weichen bis zu 14 Prozent vom Mittelpunkt ab. Mit bloßen Auge sind dunkle Flecken sichtbar.

Acer AL1951As: Spieler-LCD mit problematischer Helligkeitsverteilung | Das AL1951As bezeichnet Acer selbst als Gamer-LCD, dafür wurde der Monitor mit einem 8-Millisekunden-Panel und Crystalbrite ausgestattet. Die gemessene Reaktionszeit liegt bei 24 Millisekunden. In den subjektiven Spieletests schneidet das LCD hingegen sehr gut ab: Es zeigt keinerlei Schlieren. Die Crystalbrite-Technik sorgt für ein sehr brillantes Bild, doch dadurch spiegelt das LCD auch stark. Nicht akzeptabel ist die Helligkeitsverteilung des Bildschirms, einzelne Messpunkte weichen bis zu 22 Prozent vom Mittelpunkt ab. Wen die Unregelmäßigkeiten der Ausleuchtung nicht stören, der kann für knapp 370 Euro zugreifen.

Adi A920: Solides LCD mit kleinen Schwächen | Das Adi A920 ist schon für 355 Euro zu haben, damit gehört das LCD zu den preiswertesten 19-Zöllern. Der günstige Preis spiegelt sich nur im schlichten Design wider. Das LCD erreicht eine gemessene Reaktionszeit von 26 Millisekunden und ist damit auch für Action-Spiele geeignet. Die Helligkeit lässt sich von 100 bis 270 Candela pro Quadratmeter einstellen. Die Farbbrillanz ist gut bis sehr gut, Schwächen leistet sich das Adi A920 allerdings bei der Helligkeitsverteilung: Die Messpunkte an den Rändern weichen durchschnittlich 14 Prozent von der Messung im Mittelpunkt des LCDs ab.

Fazit: Sämtliche LCDs sind spieletauglich | Alle getesteten 17- und 19-Zoll-LCDs eignen sich zum Spielen. Nur einige wenige Bildschirme haben Probleme mit **Battlefield 2** und **UEFA Champions League 2004-2005**. (ma)

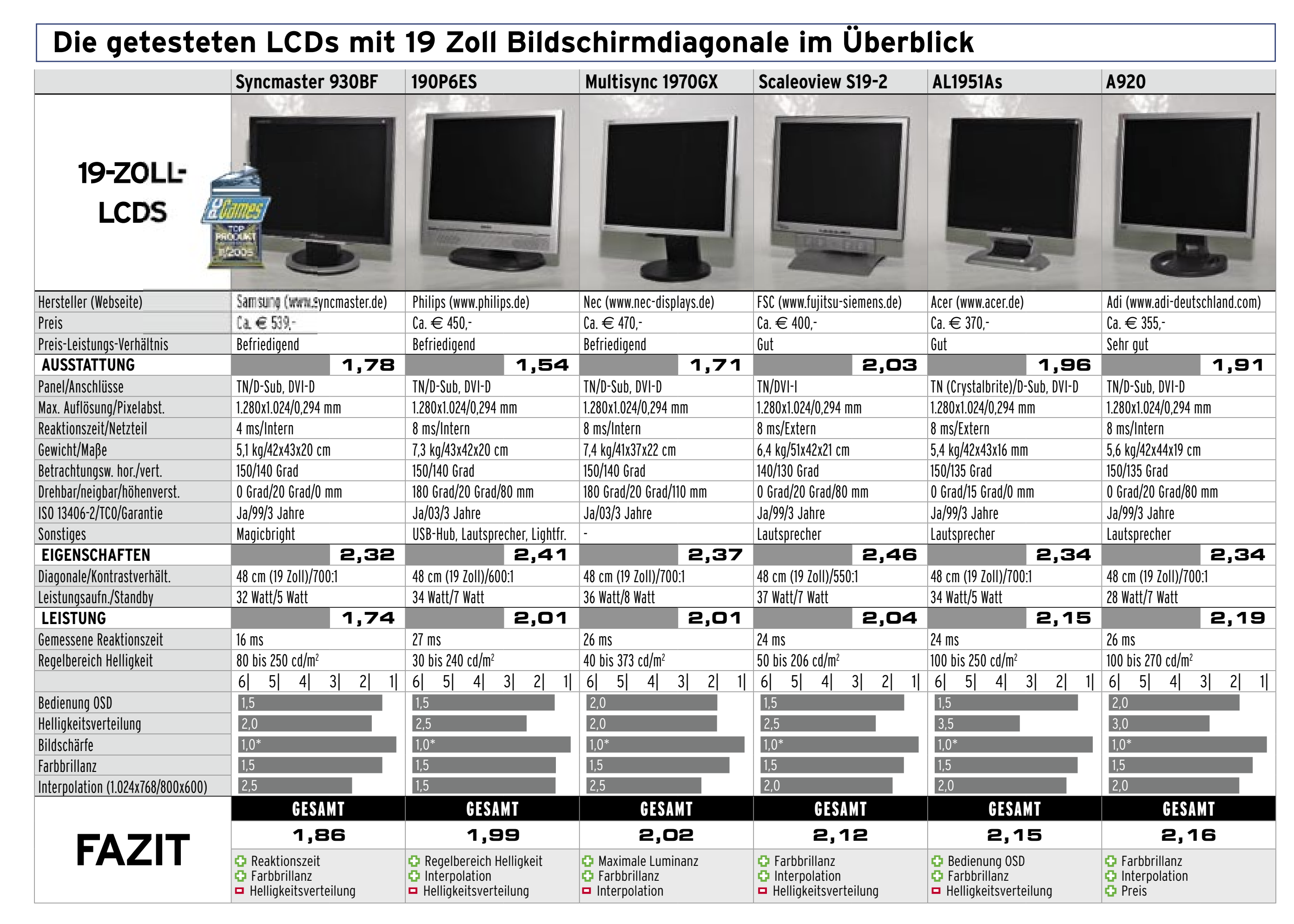
Kaufkriterien: Darauf sollten Sie achten



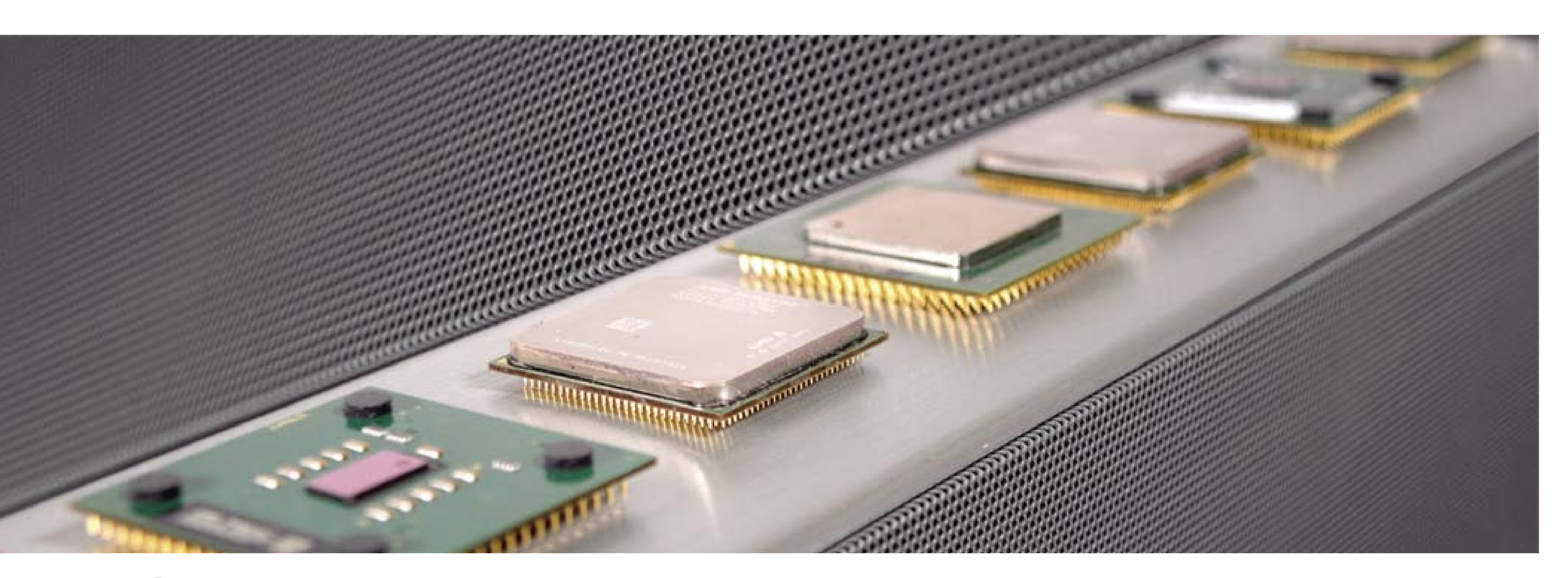
Die getesteten LCDs mit 17 Zoll Bildschirmdiagonale im Überblick

17-ZOLL-LCDS	VX724	Prolite E431S	L1740P	PM17TS	XP17 TempAR	Imagequest B70A
Hersteller (Webseite)	Viewsonic (www.viewsonic.de)	Iiyama (www.iiyama.de)	LG (www.lge.de)	Asus (www.asus.com)	Shuttle (eu.shuttle.com/de)	Hyundai (www.hyundaiq.de)
Preis	Ca. € 300,-	Ca. € 250,-	Ca. € 330,-	Ca. € 250,-	Ca. € 500,-	Ca. € 220,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Befriedigend	Gut	Befriedigend	Gut	Ausreichend	Sehr gut
AUSSTATTUNG	2,05	1,98	1,92	2,03	2,10	2,18
Panel/Anschlüsse	TN/D-Sub, DVI-D	TN/D-Sub, DVI-D	TN/D-Sub, DVI-D	TN/D-Sub, DVI-D	TN/D-Sub, DVI-D	TN/D-Sub
Max. Auflösung/Pixelabst.	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm
Reaktionszeit/Netzteil	4 ms (5,4 ms)/Intern	8 ms/Intern	12 ms/Intern	8 ms/Extern	8 ms/Extern	8 ms/Extern
Gewicht/Maße (mit Fuss)	5,0 kg/39x44x18 cm	4,1 kg/37x38x19 cm	6,5 kg/41x44x22 cm	4,4 kg/39x41x18 cm	4,3 kg/44x42x4 cm	3,2 kg/37x40x20 cm
Betrachtungsw. hor./vert.	140/130 Grad	150/135 Grad	150/140 Grad	140/130 Grad	140/140 Grad	150/135 Grad
Drehbar/neigbar/höhenverst.	0 Grad/25 Grad/0 mm	0 Grad/30 Grad/0 mm	0 Grad/30 Grad/0 mm	0 Grad/15 Grad/0 mm	0 Grad/25 Grad/0 mm	0 Grad/17 Grad/0 mm
ISO 13406-2/TCO/Garantie	Ja/99/3 Jahre	Ja/03/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre	Ja/03/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre	Ja/03/3 Jahre
Sonstiges	-	Lautsprecher	Lautsprecher	Lautsprecher	Glasplatte, Tragegriff	-
EIGENSCHAFTEN	2,44	2,34	2,41	2,40	2,49	2,29
Diagonale/Kontrastverhält.	43 cm (17 Zoll)/500:1	43 cm (17 Zoll)/700:1	43 cm (17 Zoll)/550:1	43 cm (17 Zoll)/600:1	43 cm (17 Zoll)/500:1	43 cm (17 Zoll)/700:1
Leistungsaufn./Stand-by	34 Watt/5 Watt	27 Watt/7 Watt	30 Watt/7 Watt	32 Watt/8 Watt	35 Watt/10 Watt	25 Watt/5 Watt
LEISTUNG	1,75	2,04	2,21	2,25	2,23	2,50
Gemessene Reaktionszeit	16 ms	25 ms	27 ms	27 ms	25 ms	25 ms
Regelbereich Helligkeit	100 bis 290 cd/m²	120 bis 290 cd/m²	130 bis 315 cd/m²	90 bis 250 cd/m²	180 bis 290 cd/m²	140 bis 250 cd/m²
	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|
Bedienung OSD	2,0	2,0	2,5	2,5	2,0	4,5
Helligkeitsverteilung	3,0	2,0	2,0	3,0	2,5	2,5
Bildschärfe	1,0*	1,0*	1,0*	1,0*	1,0*	2,0
Farbbrillanz	1,5	1,5	2,0	2,0	1,5	2,0
Interpolation (1.024x768/800x600)	1,5	1,5	2,0	1,5	2,5	2,5
FAZIT GESAMT	1,95	2,09	2,19	2,24	2,25	2,39
	+ Schlierenfrei + Interpolation − Helligkeitsverteilung	+ Farbbrillanz + Helligkeitsverteilung − DVI-Kabel fehlt	+ Hohe Leuchtkraft + Helligkeitsverteilung − Bedienung OSD	+ Interpolation − Bedienung OSD − Helligkeitsverteilung	+ Stabiles Gehäuse − Stand-by-Verbrauch − Helligkeitsverteilung	+ Geringer Stromverbrauch + Günstiger Preis − Bedienung OSD

Die getesteten LCDs mit 19 Zoll Bildschirmdiagonale im Überblick



19-ZOLL-LCDS	Syncmaster 930BF	190P6ES	Multisync 1970GX	Scaleoview S19-2	AL1951As	A920
Hersteller (Webseite)	Samsung (www.syncmaster.de)	Philips (www.philips.de)	Nec (www.nec-displays.de)	FSC (www.fujitsu-siemens.de)	Acer (www.acer.de)	Adi (www.adi-deutschland.com)
Preis	Ca. € 539,-	Ca. € 450,-	Ca. € 470,-	Ca. € 400,-	Ca. € 370,-	Ca. € 355,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Gut	Gut	Sehr gut
AUSSTATTUNG	1,78	1,54	1,71	2,03	1,96	1,91
Panel/Anschlüsse	TN/D-Sub, DVI-D	TN/D-Sub, DVI-D	TN/D-Sub, DVI-D	TN/DVI-I	TN (Crystalbrite)/D-Sub, DVI-D	TN/D-Sub, DVI-D
Max. Auflösung/Pixelabst.	1.280x1.024/0,294 mm	1.280x1.024/0,294 mm	1.280x1.024/0,294 mm	1.280x1.024/0,294 mm	1.280x1.024/0,294 mm	1.280x1.024/0,294 mm
Reaktionszeit/Netzteil	4 ms/Intern	8 ms/Intern	8 ms/Intern	8 ms/Extern	8 ms/Extern	8 ms/Intern
Gewicht/Maße	5,1 kg/42x43x20 cm	7,3 kg/43x42x20 cm	7,4 kg/41x37x22 cm	6,4 kg/51x42x21 cm	5,4 kg/42x43x16 mm	5,6 kg/42x44x19 cm
Betrachtungsw. hor./vert.	150/140 Grad	150/140 Grad	150/140 Grad	140/130 Grad	150/135 Grad	150/135 Grad
Drehbar/neigbar/höhenverst.	0 Grad/20 Grad/0 mm	180 Grad/20 Grad/80 mm	180 Grad/20 Grad/110 mm	0 Grad/20 Grad/80 mm	0 Grad/15 Grad/0 mm	0 Grad/20 Grad/80 mm
ISO 13406-2/TCO/Garantie	Ja/99/3 Jahre	Ja/03/3 Jahre	Ja/03/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre
Sonstiges	Magicbright	USB-Hub, Lautsprecher, Lightfr.	-	Lautsprecher	Lautsprecher	Lautsprecher
EIGENSCHAFTEN	2,32	2,41	2,37	2,46	2,34	2,34
Diagonale/Kontrastverhält.	48 cm (19 Zoll)/700:1	48 cm (19 Zoll)/600:1	48 cm (19 Zoll)/700:1	48 cm (19 Zoll)/550:1	48 cm (19 Zoll)/700:1	48 cm (19 Zoll)/700:1
Leistungsaufn./Standby	32 Watt/5 Watt	34 Watt/7 Watt	36 Watt/8 Watt	37 Watt/7 Watt	34 Watt/5 Watt	28 Watt/7 Watt
LEISTUNG	1,74	2,01	2,01	2,04	2,15	2,19
Gemessene Reaktionszeit	16 ms	27 ms	26 ms	24 ms	24 ms	26 ms
Regelbereich Helligkeit	80 bis 250 cd/m²	30 bis 240 cd/m²	40 bis 373 cd/m²	50 bis 206 cd/m²	100 bis 250 cd/m²	100 bis 270 cd/m²
	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|
Bedienung OSD	1,5	1,5	2,0	1,5	1,5	2,0
Helligkeitsverteilung	2,0	2,5	2,0	2,5	3,5	3,0
Bildschärfe	1,0*	1,0*	1,0*	1,0*	1,0*	1,0*
Farbbrillanz	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5
Interpolation (1.024x768/800x600)	2,5	1,5	2,5	2,0	2,0	2,0
FAZIT GESAMT	1,86	1,99	2,02	2,12	2,15	2,16
	+ Reaktionszeit + Farbbrillanz − Helligkeitsverteilung	+ Regelbereich Helligkeit + Interpolation − Helligkeitsverteilung	+ Maximale Luminanz + Farbbrillanz − Interpolation	+ Farbbrillanz + Interpolation − Helligkeitsverteilung	+ Bedienung OSD + Farbbrillanz − Helligkeitsverteilung	+ Farbbrillanz + Interpolation + Preis



Sparprozessoren

AMD und Intel haben die Preise in den letzten Wochen zum Teil drastisch gesenkt. PC Games verrät, wie Sie jetzt preiswert aufrüsten können.

Prozessoren sind in den letzten Wochen zum Teil deutlich preiswerter geworden: Rund 220 Euro kostet ein Athlon 64 3500+, 170 Euro ein Pentium 4 630 und den Doppelkern-Athlon 64 X2 3800+ gibt es nun schon für 350 Euro (alle Preise wurden Anfang September ermittelt).

Zweikernprozessoren

Ein Prozessor mit zwei Kernen ist letztlich ein Tauschgeschäft: Bei gleichem Anschaffungspreis tauscht der Anwender etwa zehn bis 15 Prozent Spieleleistung gegen eine höhere Multitasking-Geschwindigkeit. Das kann sich auszahlen, wenn auf dem PC viele Programme im Hintergrund laufen oder wenn hauptsächlich spezielle, für SMT/SMP optimierte Software eingesetzt wird. Zu den optimierten Programmen gehören aber derzeit noch keine Spiele, erst im nächsten Jahr sollen entsprechende Programme auf den Markt kommen.

Bei der Preis-Leistungs-Analyse schneiden die Zweikernprozessoren deshalb (noch) vergleichsweise schlecht ab. Wer die Spieleleistung eines Athlon 64 3800+ mit einem Zweikernprozessor erreichen will, muss mindestens einen Athlon 64 X2 4600+ kaufen – und der kostet rund 700 Euro!

Der Aufpreis für einen zweiten Kern ist nur in der Einstiegsklasse moderat: Für den zweiten Kern sind hier im Vergleich zu den Einkernprozessoren etwa 170 (AMD) beziehungsweise 100 Euro (Intel) mehr fällig. Bei den Topmodellen müssen Käufer für den zweiten Kern dagegen bis zu 750 Euro mehr hinlegen. Für die meisten spielenden Anwender gilt deshalb: Mit einem schnellen Einkernprozessor sind Sie besser für die Zukunft gerüstet als mit einem niedriger getakteten Zweikernprozessor.

64 Bit-Technik

Ähnliches gilt für 64-Bit-Prozessoren. Bis auf **Far Cry (dt.)** gibt es kaum Spiele, die wirklich von 64-Bit-Prozessoren profitieren. Allerdings fällt die Kaufentscheidung hier leichter: Bei AMD unterstützen ohnehin alle aktuellen Prozessoren 64-Bit-Technik, bei Intel hat man bei den Zweikernprozessoren ebenfalls keine Wahl mehr – 64 Bit sind hier bei allen Modellen „inside". Bei den Prozessoren mit einem Kern hat Intel nun endlich die Preise nach unten korrigiert.

Prozessoren der 6er-Reihe besitzen einen doppelt so großen L2-Cache und sind daher bei Spielen bis zu fünf Prozent schneller. Außerdem beherrschen sie die Energiespartechnik EIST, 64-Bit-Technik und der Virenschutz NX, bei Intel XD genannt, werden dagegen auch von den 5x1-Prozessoren unterstützt. Veraltet sind die einfachen 5er-Prozessoren (ohne „1" am Ende): Sie beherrschen weder XD noch EM64T.

Übersicht: Ein- und Zweikernprozessoren

Intel								
Prozessor	Takt/L2-Cache	Preis	Leistung	**Vergleichb. Zweikern-Chip**	Takt/L2-Cache	Preis	Leistung	Aufpreis für zweiten Kern
Pentium 4 640	3,2 GHz/2.048 kByte	210 Euro	71 Fps	Pentium EE 840 (HTT)	3,2 GHz/2x 1.024 kByte	1.010 Euro	71 Fps	800 Euro
Pentium 4 640	3,2 GHz/2.048 kByte	210 Euro	71 Fps	Pentium D 840*	3,2 GHz/2x 1.024 kByte	520 Euro	71 Fps	310 Euro
Pentium 4 630	3,0 GHz/2.048 kByte	170 Euro	69 Fps	Pentium D 830*	3,0 GHz/2x 1.024 kByte	325 Euro	69 Fps	155 Euro
Pentium 4 520**	2,8 GHz/1.024 kByte	150 Euro	67 Fps	Pentium D 820*	2,8 GHz/2x 1.024 kByte	250 Euro	67 Fps	100 Euro
AMD								
Prozessor	Takt/L2-Cache	Preis	Leistung	**Vergleichb. Zweikern-Chip**	Takt/L2-Cache	Preis	Leistung	Aufpreis für zweiten Kern
Athlon 64 4000+	2,4 GHz/1.024 kByte	370 Euro	85 Fps	Athlon 64 X2 4800+	2,4 GHz/2x 1.024 kByte	900 Euro	85 Fps	530 Euro
Athlon 64 3800+	2,4 GHz/512 kByte	325 Euro	82 Fps	Athlon 64 X2 4600+	2,4 GHz/2x 512kByte	700 Euro	83 Fps	375 Euro
Athlon 64 3700+	2,2 GHz/1.024 kByte	270 Euro	80 Fps	Athlon 64 X2 4400+	2,2 GHz/2x 1.024 kByte	540 Euro	80 Fps	270 Euro
Athlon 64 3500+	2,2 GHz/512 kByte	220 Euro	77 Fps	Athlon 64 X2 4200+	2,2 GHz/2x 512kByte	480 Euro	78 Fps	260 Euro
Athlon 64 3200+	2,0 GHz/512 kByte	180 Euro	75 Fps	Athlon 64 X2 3800+	2,0 GHz/2x 512kByte	350 Euro	75 Fps	170 Euro

*** Nur bedingt vergleichbar wegen fehlender Hyper-Threadings. ** Nur bedingt vergleichbar, da EM64T, EIST und XD fehlen.**

Die Leistung setzt sich aus dem nicht normierten Mittelwert der drei Spiele *Juiced*, *Battlefield 2* und *GTA San Andreas* zusammen. Alle Spiele wurden in 1.024x768 ohne Kantenglättung und anisotropem Filter gemessen. Im Hintergrund liefen keine Programme.

Prozessorwahl: Die besten CPUs

Wer 200 Euro für einen Prozessor ausgeben möchte, hat die Wahl zwischen mehr als drei Dutzend Prozessoren. Welche bieten das meiste fürs Geld?

Annähernd 40 Prozent der Leser wollen nach einer aktuellen Umfrage maximal 200 Euro für einen Prozessor ausgeben. PC Games hat die besten Angebote in dieser Preisklasse zusammengestellt:

Prozessoren unter 200 Euro

Für etwas mehr als 200 Euro gibt es derzeit einen Athlon 64 3500+ oder einen Pentium 4 640 mit 3,2 GHz. Beide bieten eine ordentliche Leistung im Alltag, bei Spielen ist der Athlon deutlich überlegen. Einzig bei einigen optimierten Video-, Render- und Audioprogrammen rechnet der Pentium schneller. Der P4 640 unterstützt außerdem Hyper-Threading. Wer unbedingt in den Genuss von zwei Prozessorkernen kommen möchte, legt noch etwa 40 Euro drauf und greift zu einem Pentium D 820 mit 2,8 GHz; dieser ist zwar immer dann schnell, wenn viele Programme gleichzeitig genutzt werden, hat jedoch kaum Reserven für aktuelle und kommende Spiele, sofern diese nicht für SMT/SMP optimiert wurden.

Wer weniger als 200 Euro ausgeben möchte, erhält derzeit für rund 150 Euro einen Athlon 64 3000+ oder einen Pentium 4 520 (2,8 GHz). Intels 5er-Reihe beherrscht allerdings weder eine 64-Bit-Erweiterung noch den Virenschutz XD. Diese Funktionen behält Intel der neueren 6er-Reihe vor, aus der es aber zurzeit kein Modell in der Preisklasse bis 150 Euro gibt. Intel-Anhänger sollten trotzdem zu einem 6er-Pentium greifen und den Aufpreis in Kauf nehmen: Neben den zusätzlichen Funktionen besitzt ein 6er-Pentium auch zwei MByte L2-Cache und arbeitet daher etwas schneller als ein 5er-Pentium.

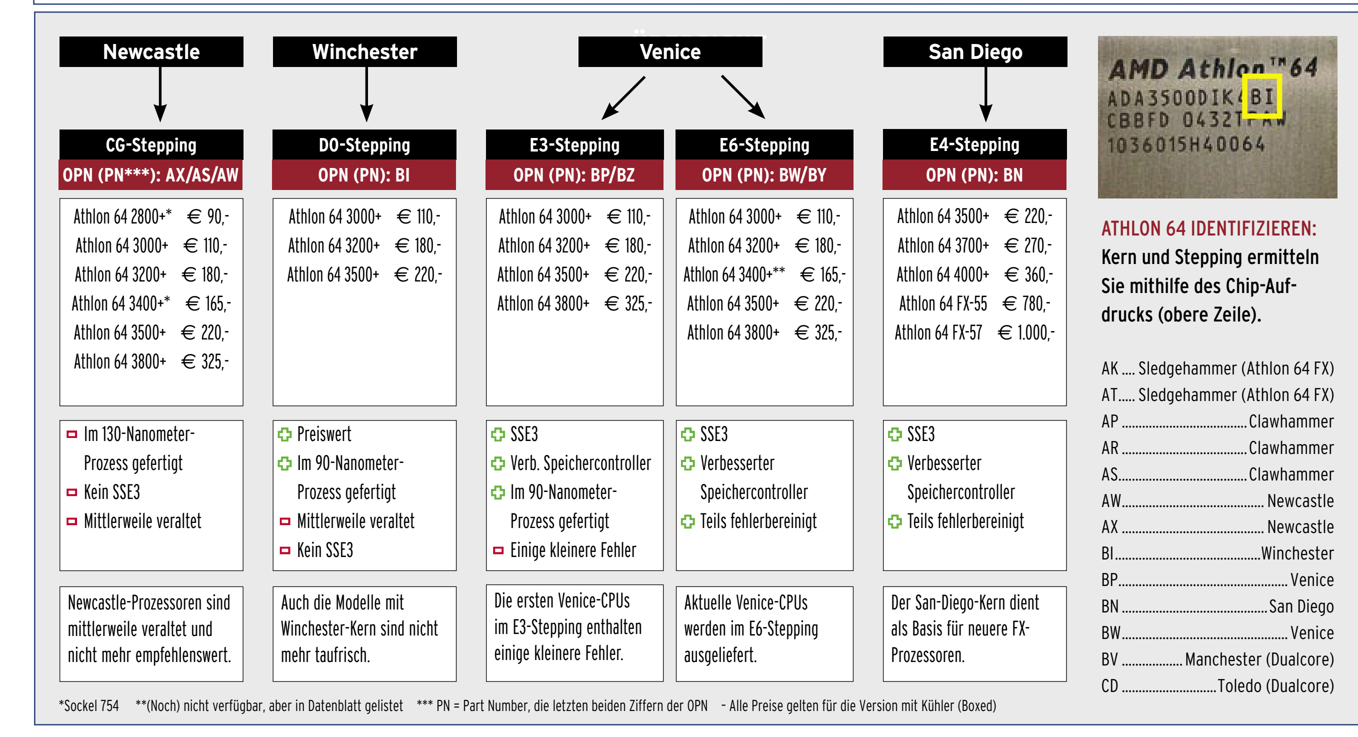
Prozessoren unter 100 Euro

Wer noch weniger Geld ausgeben will, sollte den Kauf eines Sempron-Prozessors in Betracht ziehen. Ein Sempron 3000+ kostet rund 80 Euro und auch die passenden Mainboards mit Sockel 754 sind etwas günstiger als die aktuellen Sockel-939-Platinen – brauchbare Modelle gibt es schon ab 60 Euro. Der Nachteil: Ein Sempron-Rechner kann nur schlecht

Übersicht: Aktuelle Intel-Prozessoren

Zweikernprozessoren							
Modell	**Takt (GHz)**	**L2-Cache**	**VT**	**EIST**	**EM64T**	**XD**	**HTT**
Pentium EE	3,2	2x1 MByte	Nein	Nein	Ja	Ja	Ja
840	3,2	2x1 MByte	Nein	Ja	Ja	Ja	Nein
830	3,0	2x1 MByte	Nein	Ja	Ja	Ja	Nein
820	2,8	2x1 MByte	Nein	Nein	Ja	Ja	Nein
Einkernprozessoren							
Modell	**Takt (GHz)**	**L2-Cache**	**VT**	**EIST**	**EM64T**	**XD**	**HTT**
672*	3,8	2 MByte	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
670	3,8	2 MByte	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja
662*	3,6	2 MByte	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
660	3,6	2 MByte	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja
650	3,4	2 MByte	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja
640	3,2	2 MByte	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja
631	3,0	2 MByte	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja
630	3,0	2 MByte	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja
571	3,8	1 MByte	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja
570J	3,8	1 MByte	Nein	Nein	Ja	Ja	Ja
570	3,8	1 MByte	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja
561	3,6	1 MByte	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja
560J	3,6	1 MByte	Nein	Nein	Ja	Ja	Ja
560	3,6	1 MByte	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja
551	3,4	1 MByte	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja
550J	3,4	1 MByte	Nein	Nein	Ja	Ja	Ja
550	3,4	1 MByte	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja
541	3,2	1 MByte	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja
540J	3,2	1 MByte	Nein	Nein	Ja	Ja	Ja
540	3,2	1 MByte	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja
531	3,0	1 MByte	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja
530J	3,0	1 MByte	Nein	Nein	Ja	Ja	Ja
530	3,0	1 Mbyte	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja
521	2,8	1 MByte	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja
520J	2,8	1 MByte	Nein	Nein	Ja	Ja	Ja
520	2,8	1 MByte	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja

*Noch nicht verfügbar



aufgerüstet werden, das schnellste Modell für den Sockel 754 bleibt der Athlon 64 3700+. Der Sempron unterstützt mittlerweile wie der Athlon 64 die 64-Bit-Erweiterung AMD64, das NX-Bit und – sofern er nach Juli 2005 gefertigt ist – auch SSE3. Offiziell beherrscht der Sempron nach Angaben von AMD zwar kein Cool'n'quiet, auf vielen Mainboards kann die Stromspartechnik aber trotzdem aktiviert werden. Die Prozessorbezeichnungen hat AMD beim Sempron allerdings sehr irreführend gewählt: Ein Sempron 3400+ scheint zwar dem Namen nach schneller zu sein als ein Athlon 64 3200+, bei Spielen erreicht er aber nur das Niveau eines Athlon 64 3000+. Wann endlich ein Sempron für den Sockel 939 kommt, bleibt weiter offen. Gerüchten zufolge hätte ein solcher Billigprozessor schon im ersten Quartal des laufenden Jahres erscheinen sollen, doch AMD hat den Starttermin immer wieder verschoben.

Bei Intel gibt es in der Preisklasse bis 100 Euro keinen Chip, den wir empfehlen können. Die Leistung der Celeron-Prozessoren reicht nicht einmal für ältere Spiele wie **Doom 3**.

Prozessoren bis 400 Euro

Die meisten Möglichkeiten haben Aufrüster, die bis zu 400 Euro in einen neuen Prozessor investieren wollen. Knapp 220 Euro kostet ein Athlon 64 3500+, ein Athlon 64 3700+ ist für 270, ein Athlon 64 3800+ für 325 Euro zu haben. Bei Intel gibt es für 265 Euro einen Pentium 4 650 mit 3,4 GHz oder für knapp 390 Euro einen Pentium 4 660 mit 3,6 GHz. Trotz Preissenkung hat der höher getaktete Pentium 4 670 ein schlechtes Preis-Leistungs-Verhältnis. Ebenfalls zu teuer im Vergleich zur gebotenen Leistung sind die Athlon-64-Modelle 4000+, FX-55 und FX-57 sowie sämtliche Doppelkernprozessoren.

Kerne und Steppings

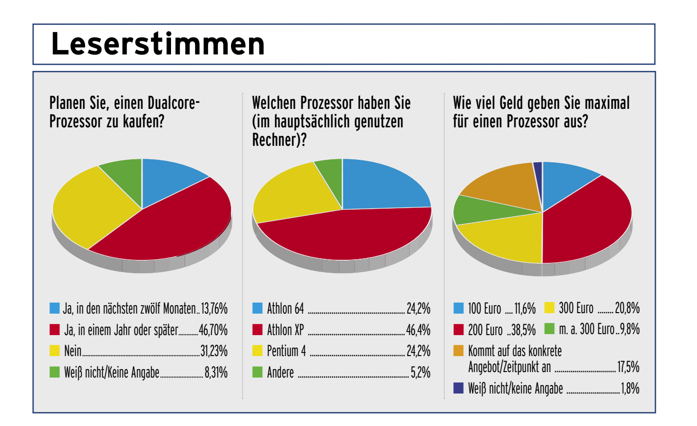
Trotz gleicher Preise und gleicher Namen können sich zwei Prozessoren manchmal deutlich unterscheiden. So hat zum Beispiel AMD in den letzten Wochen mehrere kleine Verbesserungen in Form von neuen Prozessor-Steppings auf den Markt gebracht.

Den ersten Fortschritt brachte der so genannte Winchester-Kern im D0-Stepping. Entsprechende Prozessoren erzeugten wegen des feineren Herstellungsprozesses weniger Wärme als ihre Vorläufer mit Newcastle-Kern. Nur wenig später ersetzte AMD den Winchester- durch den Venice-Kern, der erstmals auch den SSE3-Befehlssatz beherrscht. AMD fertigt den Venice zurzeit in zwei Steppings, E3 und E6. Bei beiden Steppings wurden einige kleinere Fehler bereinigt, Details enthält das Online-Datenblatt auf der AMD-Webseite (WEBCODE 23CY).

Schließlich hat AMD noch den neuen San-Diego-Kern im Angebot. Dieser verfügt in den meisten Fällen über 1.024 kByte L2-Cache (ein nicht öffentliches Datenblatt beschreibt allerdings auch einen Athlon 64 3500+ mit 512 kByte L2-Cache und San-Diego-Kern). Prozessoren mit San-Diego-Kern melden aktuell die Revision E4. Unser Tipp: Lassen Sie sich beim Kauf die Revision des Chips bestätigen, am besten schriftlich. Wenn das nicht möglich ist (zum Beispiel bei Ebay-Käufen), sollten Sie versuchen, das Stepping mit dem OPN-Rechner unseres Schwestermagazins PC Games Hardware zu ermitteln (auf Heft-CD/DVD).

Bei Intel ist die Lage etwas übersichtlicher: Aktuell ist hier das N0-Stepping, das in fast allen aktuellen Modellen mit Prescott-M-Kern zum Einsatz kommt.

Leserstimmen



Weitere Kauf- und Spartipps

Sie haben Ihr Wunschmodell gefunden – doch welcher Händler bietet den Chip am billigsten an? Und wie lange bleibt die Hardware tatsächlich aktuell?

Bevor Sie Ihren Wunschprozessor ordern, sollten Sie die Preise vergleichen. Die ausgiebige Recherche ist bares Geld wert, die Händlerpreise unterscheiden sich bis zu 20 Prozent. Für den schnellen Überblick eignen sich Preisdatenbanken wie www.geizhals.at, www.idealo.de oder www.guenstiger.de am besten.

Den besten Preis finden

Benutzen Sie mehrere Preissuchmaschinen. Die Datenbanken der Dienste sind nicht einheitlich, die Angebotspreise unterscheiden sich manchmal deutlich. Für unseren Athlon 64 3500+ spuckten aber alle wichtigen Preisdienste annähernd den gleichen Preis aus: 214 Euro kostete der Chip Anfang September inklusive Kühler. Bei Ebay wollten Händler durchschnittlich 230 Euro haben, gebraucht und von privat gab es den Prozessor ab 200 Euro inklusive Kühler. Vom Kauf gebrauchter Prozessoren raten wir aber ausdrücklich ab, sofern der Verkäufer keine Garantie anbietet. Zu groß ist das Risiko, dass der Prozessor beschädigt ist und nicht mehr einwandfrei funktioniert.

Stromverbrauch

Ein guter Prozessor sollte nicht nur bei, sondern auch nach der Anschaffung preiswert sein. Der Stromverbrauch ist bei vielen Modellen aber alles andere als günstig: Ein Pentium-4-Prozessor nimmt bis zu 100 Watt Leistung auf, hoch getaktete AMD-Prozessoren erreichen fast 75 Watt (nicht zu verwechseln mit den TDP-Werten, die für die Kühlerhersteller gedacht sind). In harter Währung sind das 170 Euro pro Jahr, wenn der Intel-Prozessor 24 Stunden am Tag läuft und keine Stand-by-Modi genutzt werden, für den AMD-Prozessor fallen immerhin noch rund 130 Euro an.

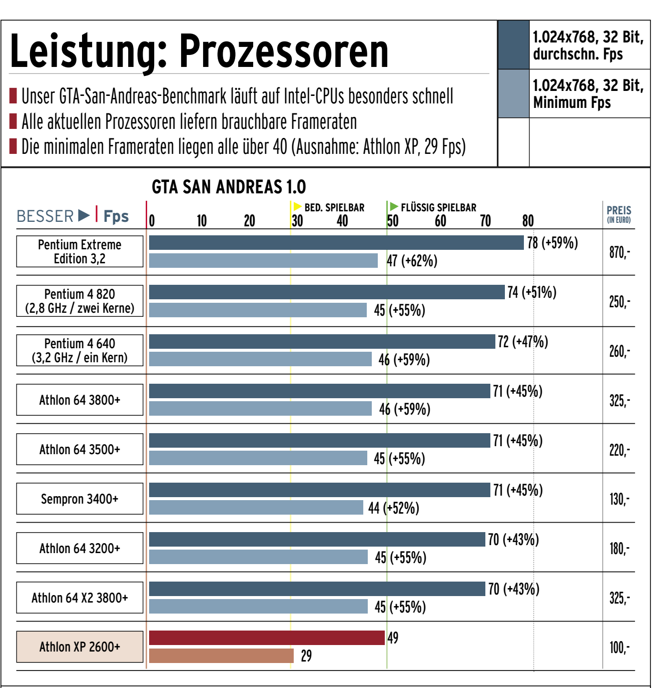
Spartipps

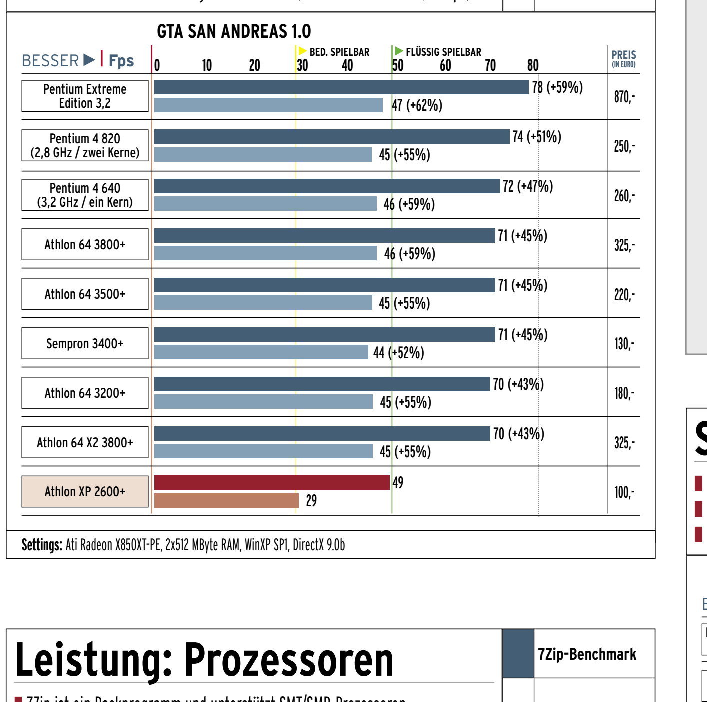
Sparmöglichkeiten gibt es mehrere. Die wichtigste: Nutzen Sie die Energiespar-Modi der Prozessoren. Cool'n'quiet ist dabei effektiver als EIST und spart bei häufiger Nutzung des PCs bis zu 35 Euro pro Jahr. Greifen Sie außerdem immer zu dem Modell mit dem feineren Herstellungsprozess. Ein neuer Athlon-Prozessor mit Venice-Kern (90-Nanometer-Prozess) braucht zum Beispiel rund 20 Watt weniger als ein Modell mit dem älteren Newcastle-Kern (130-Nanometer-Prozess) – und das bei gleicher Leistung.

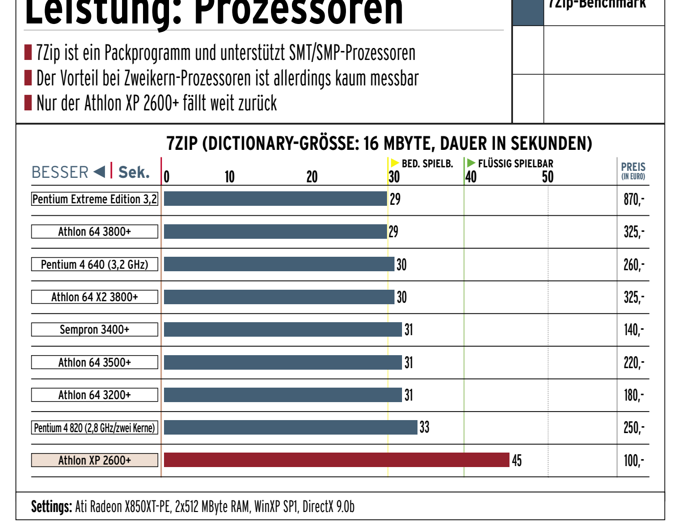
Allen Vorurteilen zum Trotz sind Prozessoren mit zwei Kernen keine übermäßigen Stromfresser: Bei normalen, alltäglichen Aufgaben benötigt ein Prozessor mit zwei Kernen durchschnittlich fünf Prozent mehr Strom; nur in extremen Situationen, wenn beide Kerne voll belastet werden, kann der Mehrverbrauch auf mehr als zehn Prozent steigen.

Preistrends

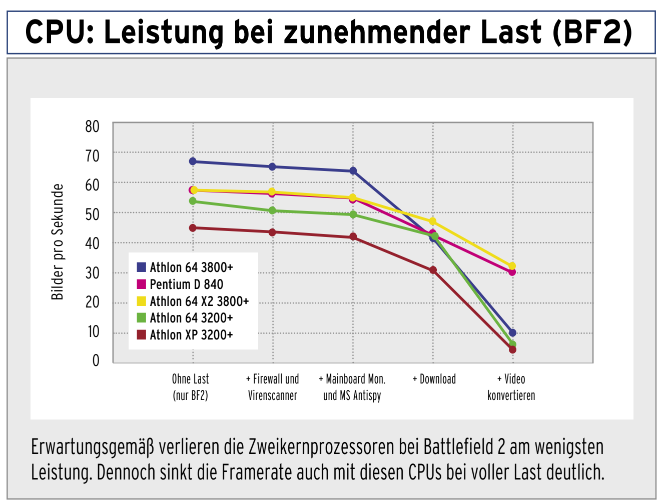
Wer jetzt einen Prozessor kauft, braucht sich zumindest eine Zeit lang nicht mit Aufrüstsorgen herumzuschlagen. AMD wird nach unseren Informationen in den nächsten Wochen keine schnelleren Prozessoren auf den Markt bringen, Intel will außer zwei Pentium-4-Modellen mit der Virtualisierungstechnik Vanderpool ebenfalls keine neuen Modelle präsentieren. Folglich planen die Chiphersteller nach unseren Informationen bis zum Jahresende auch keine größeren Preissenkungen. Kein Wunder, im August fielen die Preise um bis zu 40 Prozent. Erst zu Beginn des kommenden Jahres dürfte mit einer Reihe neuer Prozessoren wieder Bewegung in die Preislisten kommen. (cg)



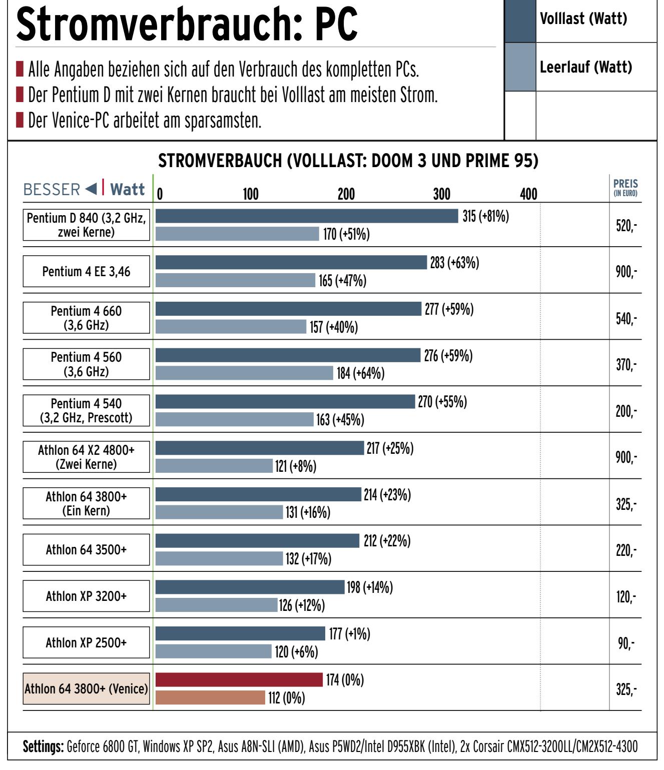




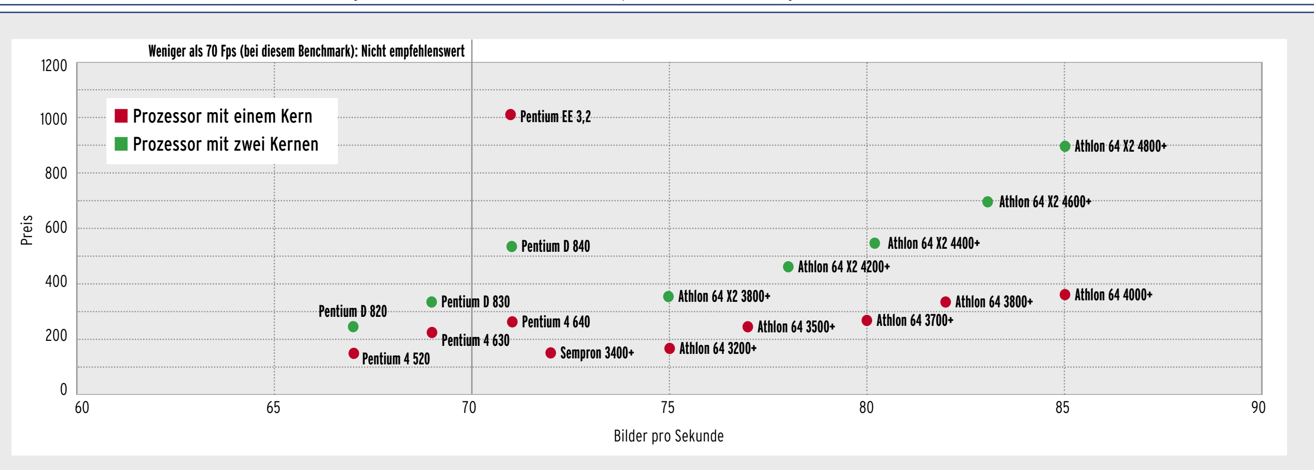
CPU: Leistung bei zunehmender Last (BF2)



Erwartungsgemäß verlieren die Zweikernprozessoren bei Battlefield 2 am wenigsten Leistung. Dennoch sinkt die Framerate auch mit diesen CPUs bei voller Last deutlich.







Je weiter rechts und je weiter unten ein Prozessor in dieser Grafik steht, desto besser ist sein Preis-Leistungs-Verhältnis. Prozessoren, die in dieser Grafik weniger als 70 Bilder pro Sekunde erreichen, sind nicht mehr zu empfehlen.

Windows Vista

Der XP-Nachfolger soll erst im nächsten Jahr erscheinen, ist aber heute schon in aller Munde. Wir haben anhand der Beta 1 überprüft, was Vista leistet.

Microsoft verspricht mit Windows Vista Fortschritte hinsichtlich der Zuverlässigkeit, Sicherheit sowie Leistung und Verwaltbarkeit. Dienste sollen besser als unter Windows XP vor Manipulationen geschützt sein. Programmstarts und der Zugriff auf Systemfunktionen wie das Startmenü geschehen mit Vista angeblich schneller.

Die neue Optik

Das Unternehmen hat die neue Oberfläche Aero Glass getauft. Im Vergleich zu Luna (XP-Standard-Thema) wirkt sie leichter und weniger verspielt. Sie ist zwar kaum weniger bunt als Luna, der gläserne Look verleiht der Oberfläche jedoch deutlich mehr Eleganz und im wahrsten Sinne des Wortes viel Transparenz. Alle Symbole und Elemente auf der Oberfläche werden zudem geglättet, was die klare Linie unterstreicht.

Diese optischen Effekte haben aber einen bitteren Beigeschmack: Wie schon bei Windows XP und der bis heute umstrittenen Luna-Oberfläche gehen diese Gimmicks zu Lasten der Leistung. Aero Glass stellt laut Microsoft zudem derart hohe Ansprüche an die Grafikkarte, dass es bei der Mindestanforderung einer DirectX-9-kompatiblen Grafikkarte nicht bleibt. Onboard integrierte Grafikbeschleuniger sind zwar kompatibel zu Microsofts aktuellster Grafikschnittstelle, sollen jedoch nicht ausreichend Power besitzen, um Aero Glass darzustellen.

Treiber- und Softwarekompatibilität von Windows Vista

Ati und Nvidia haben bereits Treiber auf Alpha-Status im Angebot. Wer die Aero-Glass-Oberfläche genießen möchte, muss diese Treiber installieren. Ansonsten gibt es zwar Aero zu sehen, aber komplett ohne Fade- und Transparenteffekte (Glass). Das in Vista integrierte Paket beinhaltet übrigens alle gängigen Treiber. Die wurden zwar für Windows XP entworfen, sind zu Longhorn jedoch voll kompatibel. Ein Großteil der von uns getesteten Programme lässt sich ohne Schwierigkeiten unter Windows Vista ausführen. Teilweise müssen wir aber den Kompatibilitätsmodus für Windows XP aktivieren, wenn in der jeweiligen Anwendung eine Betriebssystemabfrage integriert ist. Benchmark-Programme wie Sisoft Sandra, Prime95 oder PC-Mark05 greifen offenbar derart tief ins System ein, dass ein Kompatibilitätsmodus unmöglich ist.

Windows Future Storage

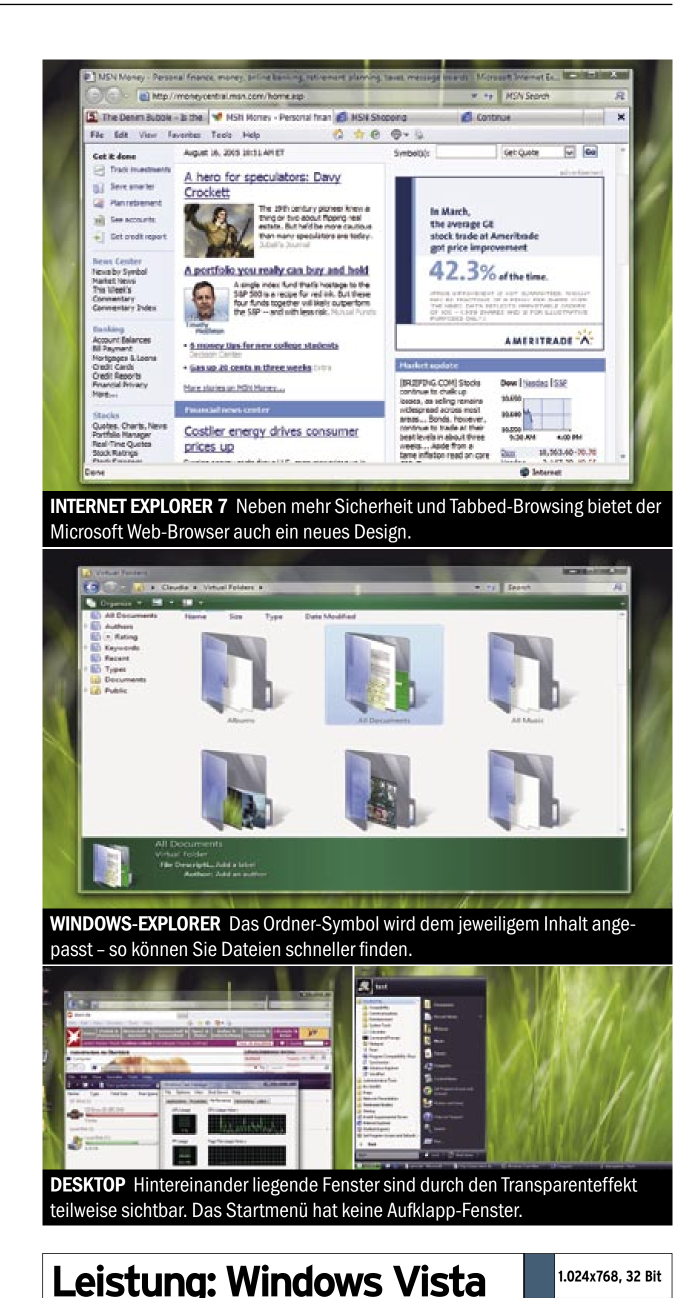
Windows Future Storage (WinFS) sortiert Dateien nicht mehr nach virtuellem Speicherort und Namen (etwa C:\Windows\Paint.exe), sondern nach Eigenschaften wie „System", „Anwender", „Gespeichert am" oder „Freigegeben für".

Internet Explorer 7

Microsoft hat in Vista schon eine Beta-Version des Internet Explorer 7 eingebaut. Zuerst fällt das neue Design auf: Die Navigationsleiste ist deutlich geschrumpft, Webseiten wird mehr Darstellungsfläche geboten. Durch Aero Glass wirkt der neue Browser sehr modern und erfreut durch Transparent- und Fade-Effekte. Endlich bietet Microsoft auch Tabbed-Browsing, per Register können mehrere Webseiten in einem Explorer-Fenster geöffnet werden.

Fazit: Gute Aussichten

Für eine Beta-Version macht Vista eine sehr gute Figur. Kleinere Schwierigkeiten im Netzwerk oder Kompatibilitätsprobleme mit einigen Systemtools löst Microsoft hoffentlich bis zur finalen Version von Vista. Zudem sind bis dahin mit Sicherheit mehr Treiber verfügbar. (ct/ma)



INTERNET EXPLORER 7 Neben mehr Sicherheit und Tabbed-Browsing bietet der Microsoft Web-Browser auch ein neues Design.

WINDOWS-EXPLORER Das Ordner-Symbol wird dem jeweiligem Inhalt angepasst – so können Sie Dateien schneller finden.

DESKTOP Hintereinander liegende Fenster sind durch den Transparenteffekt teilweise sichtbar. Das Startmenü hat keine Aufklapp-Fenster.

Leistung: Windows Vista

- Es gibt kaum messbare Unterschiede zwischen den Betriebssystemen.
- Erst mit 4x AA und 8:1 AF werden kleine Unterschiede deutlich.
- 1 Fps weniger bei den 64-Bit-Versionen kann auf Messungenauigkeiten

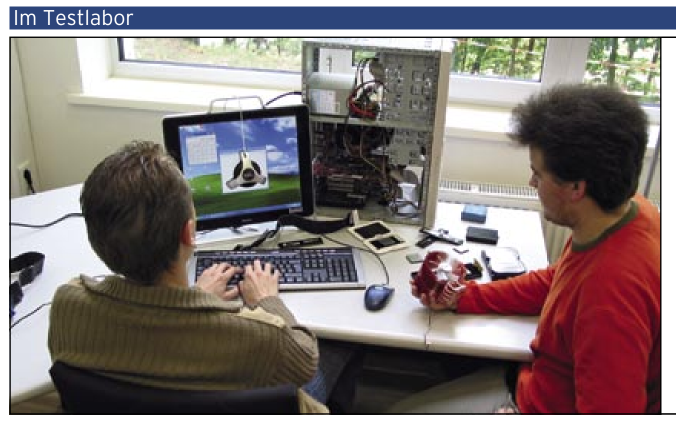
CHRONICLES OF RIDDICK V.1.1 (INTRO) – BESSER ▶ | Fps (BED. SP. ab 20, FLÜSSIG SPIELBAR ab 40)

System	1.024x768, 32 Bit	1.024x768, 4x AA, 8:1 AF
Windows XP	94 (0%)	56 (0%)
Windows Vista (Beta 1)	94 (0%)	56 (0%)
Windows Vista x64 (Beta 1)	94 (0%)	55 (-2%)
Windows XP x64	93 (-1%)	55 (-2%)

Settings: AMD Athlon 64 4000+, Nforce4 SLI, Geforce 6800 Ultra, 1.024 MByte RAM, DirectX 9.0c

Einzeltests

Im Testlabor



Im Testlabor stapeln sich die Monitorkisten: Zwölf Flüssigkristallbildschirme (LCDs) haben wir uns in die Redaktion geholt. Davon sind jeweils sechs 17 Zoll beziehungsweise 19 Zoll groß. Mithilfe von aktuellen Spielen wollen wir herausfinden, welches LCD sich für Gamer am besten eignet - das Ergebnis der Untersuchungen finden Sie im Vergleichstest LCDs. Ein weiterer Schwerpunkt ist der Report über Sparprozessoren. Durch deutliche Preissenkungen von AMD und Intel sind zukunftssichere Prozessoren für 200 Euro erhältlich. Wir haben alle wichtigen Kaufkriterien wie Leistung, Preis, Stromverbrauch sowie 64-Bit- und Zweikern-Technik beleuchtet.

Sind Sie mehr ein Komplett-PC-Käufer als ein Schrauber? Dann ist vielleicht der neue Dell XPS 600 etwas für Sie. Pentium D 840 mit 3,2 GHz, zwei Nvidia 7800 GTX und 2.048 MByte Arbeitsspeicher sorgen für mehr als ausreichend Leistungsreserven – selbst für zukünftige Spiele. (ma)

Hardware

GRAFIKKARTE (PCI-E)



EN7800GTX Top

ASUS | CA. € 540,-
www.asuscom.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Hervorragende Leistung; Sehr leiser Lüfter; Deutlich höhere Taktraten

CONTRA Sehr teuer

WERTUNG		
1,11	AUSSTATTUNG	1,20
	EIGENSCHAFTEN	1,07
	LEISTUNG	1,09

Das erste Geforce-7800-GTX-Unikat kommt von Asus: Mit effektiver Flüssigkeitskühlung und höheren Taktraten soll sich das Topmodell von der uniformen 7800-GTX-Masse unterscheiden. Bei der Top-Platine nutzt Asus den bewährten Zwei-Slot-Kühler von Arctic Cooling. Wer zwei Karten verwenden will, benötigt jedoch ein SLI-Mainboard mit viel Platz zwischen den beiden Grafikports. Der 75-mm-Lüfter dreht permanent mit 1,1 Sone (12 Volt) und ist kaum leiser als die Standardkühlung. Dafür wird der Grafikchip nur 66,1 Grad Celsius warm, während wir bei Konkurrenzmodellen bis zu 81 Grad messen. Anstelle von 430 MHz und 600 MHz DDR takten Grafikchip und -speicher mit 486 MHz respektive 675 MHz DDR. Dadurch steigt die Spieleleistung bei **Splinter Cell 3: Chaos Theory** von 54,3 Fps auf 61,2 Fps (1.280x1.024, 4xAA/8:1AF). Mit manueller Übertaktung erreichen wir lediglich 510 MHz/720 MHz DDR. Da Asus eine eigene BIOS-Version verwendet, läuft die EN7800GTX Top im SLI-Modus nicht mit den Karten anderer Hersteller. Im Karton befinden sich mehrere Budget-Spiele (**Second Sight**, **Xpand Rally**) und nützliche Asus-Software (Smart Doctor) sowie ein TV-In- und HDTV-Adapter. Videokabel fehlen jedoch. Per Übertaktung macht Asus die EN7800 GTX Top zur derzeit schnellsten Grafikkarte, die jedoch rund 40 Euro mehr kostet als eine Standard-GTX.

ALTERNATIVEN Für gut 40 Euro weniger bekommen Sie eine ebenfalls sehr leise Geforce 7800 GTX mit Referenzdesign. Ein gutes Preis-Leistungsverhältnis hat Atis brandneue Radeon X800 GT mit 256 MByte für etwa 170 Euro. (dm/ma)

GRAFIKKARTE (AGP)



X850XTPA-VIVO

GECUBE | CA. € 450,-
www.gecube.com

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Sehr gute Spieleleistung; Kabelausstattung

CONTRA Kaum Taktreserven; Sehr laut bei Spielen

WERTUNG		
1,80	AUSSTATTUNG	1,60
	EIGENSCHAFTEN	2,07
	LEISTUNG	1,78

Gecube kombiniert den derzeit schnellsten Ati-Chip mit einer flachen Heatpipe-Kühlung. Die automatische Steuerung lässt den Lüfter unter Windows mit deutlich hörbaren 2,7 Sone rotieren. Bei Spielen dreht der 65-mm-Propeller sogar mit viel zu lauten 6,3 Sone. Die Ausstattung hinterlässt einen zwiespältigen Eindruck: Die alte Software (**Counter-Strike: Condition Zero**, Power DVD 5) macht das großzügige Kabel-Angebot wett: neben HDTV- und TV-In-Adaptern liegen sogar S-Video und Composite-Kabel in der Packung. Die AGP-Karte läuft mit 540 MHz Chip- und 590 MHz DDR Speichertakt. Mittels manueller Übertaktung erreichen wir 590 MHz/610 MHz DDR.

ALTERNATIVEN Leistungsstärker ist nur die Geforce 7800 GTX. (dm/ma)

GRAFIKKARTE (PCI-E)



Verto 7800 GTX

PNY TECHNOLOGIES | CA. € 520,-
www.pny.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Hohe 3D-Leistung; Leise Kühlung; Verbesserte Kantenglättung

CONTRA Hoher Preis

WERTUNG		
1,25	AUSSTATTUNG	1,90
	EIGENSCHAFTEN	1,07
	LEISTUNG	1,09

Mit der Verto Geforce 7800 GTX zeigt PNY eine von vielen fast identischen 7800-GTX-Karten. Das aktuelle Spitzenmodell hört auf den Namen Verto 7800 GTX und folgt in allen Punkten dem Nvidia-Referenzdesign, nicht einmal einen eigenen Aufkleber hat PNY dem Lüfter spendiert. Dass dies keine schlechte Wahl gewesen ist, zeigt die durchgehend hohe Qualität dieser Karte. PNY hat dadurch eine sehr hohe 3D-Leistung mit einem leisen Lüfter, der keinen zusätzlichen Slot blockiert, kombiniert. Die Ausstattung ist softwareseitig etwas dünn, treibt dafür den Preis nicht hoch. Die Verto Geforce 7800 GTX ist ein typischer Vertreter ihrer Art. Sehr hohe 3D-Leistung zu einem hohen Preis.

ALTERNATIVEN Schneller, aber teurer, ist die Asus EN7800GTX Top. (cs/ma)

WLAN-ROUTER



X-Micro 54 MBit

PEARL | CA. € 70,-
www.pearl.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Viele Sicherheitsfeatures; Deutsche Anleitung

CONTRA Keine Firewall; Mittelmäßige Funkreichweite

WERTUNG		
2,77	AUSSTATTUNG	2,40
	EIGENSCHAFTEN	1,70
	LEISTUNG	3,25

Der 54 MBit Broadband Router und der im Lieferumfang enthaltene USB-WLAN-Adapter bieten theoretisch eine Datentransferrate von 54 MBit/s. In der Praxis erreichen wir bis zu 2.243 kByte/s, was etwa 18 MBit/s entspricht – eine gute Leistung. Die gemessene Funkreichweite ist mit 20 Metern jedoch eher mittelmäßig (bei 1 MBit/s). Bis etwa fünf Meter zeigen die Geräte noch volle 54 MBit/s an. Im Access Point ist ein DSL-Router sowie ein 4-Port-Switch (10/100 MBit/s) mit WLAN-Port enthalten. Das Gerät bietet zudem einen DHCP-Server (automatische Vergabe der IP-Adressen) und fast alle aktuellen Sicherheitsfeatures: WEP 128 Bit, WPA, diverse Filter.

ALTERNATIVEN Für 150 Euro bietet D-Link den guten Wireless 108G Gaming Router an. (oh/ma)

TASTATUR



Cyber Snipa PC Game Pad

FLEXIGLOW | CA. € 40,-
www.listan.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Kein Treiber erforderlich; Druckpunkte/Anschlag; Ergonomie

CONTRA Tastenabstände

WERTUNG		
1,97	AUSSTATTUNG	1,85
	EIGENSCHAFTEN	2,15
	LEISTUNG	1,97

Mit dem Cyber Snipa präsentiert Flexiglow ein speziell für Shooter konzipiertes Eingabegerät. Das Cyber Snipa besitzt 36 Tasten. Die von der Mehrzahl der Shooter-Spieler zur Steuerung verwendeten „q w e a s d"-Tasten befinden sich in der Mitte und sind blau hervorgehoben. Für die sehr gute Ergonomie des absolut rutschfesten Pads sorgt die großzügig dimensionierte Handballenablage. Der Anschlag der Tasten ist mittelhart und direkt, die Druckpunkte sind sehr gut. Im Shooter-Praxistest mit **Half-Life 2** und **Counter-Strike Source** zeigte sich, dass die Tasten näher zusammenliegen sollten. So ist die Entfernung zwischen Umschalt-, R- oder C-Tasten und dem Steuerungsblock etwas zu groß.

ALTERNATIVEN Uns ist aktuell keine Alternative bekannt. (fs/ms)

KOMPLETT-PC



XPS 600

DELL | CA. € 3.300,-
www.dell.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Hohe Spieleleistung; Gute Ausstattung; Niedrige Lautstärke

CONTRA Hoher Preis

WERTUNG		
1,75	AUSSTATTUNG	2,26
	EIGENSCHAFTEN	1,86
	LEISTUNG	1,55

Der XPS 600 ist das neue Komplett-PC-Flaggschiff von Dell für gehobene Gamer-Ansprüche. Für die Kleinigkeit von 3.299 Euro erhalten Sie geballte Spielepower in Form von zwei Geforce 7800 GTX, zwei Gigabyte DDR2-Hauptspeicher sowie einem Intel Pentium D (3,2 GHz) mit Zweikern-Technologie. Garniert sind die High-End-Komponenten mit insgesamt 500 GByte Festplattenspeicher, aufgeteilt auf zwei Festplatten im RAID-0-Betrieb. Ein Blick auf die Benchmarks macht deutlich: Mit dem XPS 600 kann man Spiele in hohen Auflösungen mit zugeschalteten Effekten (AF, AA) flüssig zocken. Zwei Geforce 7800 GTX (Chip: 430 MHz, Speicher: 600 MHz DDR) im SLI-Betrieb machen das möglich. Das Besondere am XPS 600: Das Mainboard ist mit einem Nforce4-SLI-X16-Chipsatz ausgerüstet. Die verbaute Southbridge bietet zusätzliche 16 PCI-E-Lanes, insgesamt also 2x16 = 32 für SLI-Grafik. Trotz der immensen Leistung des XPS 600 ist die Lautstärke mit 1,6 Sone (Windows) und 2,1 Sone (3D) niedrig und überhaupt nicht störend. Die Zugriffszeit der Festplatten ist mit 18 ms nur befriedigend, die durchschnittliche Transferleistung profitiert vom RAID 0 und ist mit 103 MByte pro Sekunde sehr gut. Der XPS 600 ist rundum gelungen und bietet mit der Dualcore-CPU sowie der SLI-Konfiguration gute Spieleleistungen. Der Arbeitsspeicher fällt mit zwei GByte sehr üppig aus.

Produktname	Dell XPS 600
Prozessor	Intel Pentium D 840 3,2 GHz (Sockel 775, CPU-Kern: Smithfield, Dualcore)
Arbeitsspeicher	4x 512 MByte (DDR2-533, CL5)
Mainboard	Dell DXG051 (Nforce 4 Intel-Edition, 2x 16 PCI-E-Lanes)
Grafikkarte	2x Nvidia 7800 GTX (Chip: 430 MHz/RAM: 600 MHz DDR)
Festplatte	2x Western Digital WD2500JS (SATA, 250 GByte)
CD/DVD-Laufwerk	NEC ND-3540
Garantie	Ein Jahr (Vor-Ort-Service, Erweiterung auf drei Jahre für 138 Euro)
Zubehör	Windows XP Home, Works 7.0, Paint Shop Pro Basic

ALTERNATIVEN Der FSC „Machine from Hell IV" kostet nur 1.300 Euro. (lc/ma)

MAINBOARD (SOCKEL 479)



i915Ga-HFS

AOPEN | CA. € 220,-
www.aopen.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Gute Spieleleistung; Niedrige CPU-Temperatur; Geringer Stromverbrauch

CONTRA Relativ teuer

WERTUNG		
1,85	AUSSTATTUNG	2,36
	EIGENSCHAFTEN	2,98
	LEISTUNG	1,30

Sie möchten ein Pentium-M-System mit PCI-E-Grafikkarte? Dann greifen Sie zum i915Ga-HFS von Aopen! Das i915Ga-HFS unterstützt DDR2-400- bis DDR2-533-RAM sowie Pentium-M-CPUs mit 100 und 133 MHz FSB QDR. Die Spieleleistung ist bei CPU-lastigen Titeln sehr hoch, bei VGA-lastigen Titeln jedoch etwas schwächer. Schuld daran ist das Speicher-Interface, das trotz DDR2- und Dual-Channel-Unterstützung nur bis zu 2,5 GByte/s an Daten bewältigt. Bei den Stabilitätstests weist das i915Ga-HFS keine Schwächen auf. Positiv hervorzuheben ist die vielseitige Lüftersteuerung. Für Spiele sollten Sie den im Lieferumfang enthaltenen geräuscharmen CPU-Lüfter aktivieren.

ALTERNATIVEN Günstiger ist das MSI 915GM Speedster (Sockel 479). (oh)

MAINBOARD (SOCKEL 775)



8N-SLI Pro

GIGABYTE | CA. € 125,-
www.gigabyte.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Spiele-, USB-, LAN-Leistung; Gute Ausstattung; Geringer Preis

CONTRA Chipsatz wird zu heiß

WERTUNG		
1,73	AUSSTATTUNG	1,74
	EIGENSCHAFTEN	2,43
	LEISTUNG	1,50

Das günstige Sockel-775-Mainboard braucht sich leistungsmäßig nicht zu verstecken. Die Spiele-Performance ist sehr gut, der PCI-Datendurchsatz mit 119,7 MByte/s liegt auf hohem Niveau. Die USB-2.0-Leistung befindet sich mit 35,3 MByte/s im grünen Bereich. Bei den LAN-Tests erreicht der Gigabit-Adapter gute 87 MByte/s (Senden) und 113 MByte/s (Empfang). Die Northbridge-Temperatur ist jedoch viel zu hoch. Das Mainboard ist standardmäßig passiv gekühlt und erhitzt auf etwa 53,5 Grad Celsius. Im Lieferumfang befindet sich ein aufsteckbarer Lüfter, durch den die Temperatur auf 51,3 Grad Celsius sinkt – die Lautstärke steigt jedoch unverhältnismäßig stark auf 1,6 Sone.

ALTERNATIVEN Ähnlich günstig, aber lautlos, ist Abits A8N SLI. (dm/ma)

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



GRAFIKKARTEN

* Abgewertet ** Keine absoluten Leistungswerte, sondern normierter Leistungsindex. Damit wird die Gleichgewichtung der verwendeten Benchmarks sichergestellt. *** Durchschnittswert aus NfSU 2, Half-Life 2 und Splinter Cell 3.

AGP-Karten bis 250 Euro

Preis-Leistungs-Tipp ▶ Sparkle SP-AG40GPT

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)**	Fps (2x AA/4:1 AF)**	Wertung
Sparkle SP-AG40GPT	€ 249,-	Geforce 6800 GT	256 DDR [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	3,1 Sone	88,2 Fps	81,7 Fps	1,83*
MSI NX6800-TD128	€ 183,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	1,9 Sone	77,6 Fps	64,3 Fps	2,13*
Leadtek Winfast A400 TDH	€ 159,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	2,7 Sone	77,6 Fps	64,3 Fps	2,15*
Gigabyte GV-N68128DH	€ 149,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	0 Sone	77,6 Fps	64,3 Fps	2,20*
Gigabyte GV-N66T128VP	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	500 MHz/560 MHz DDR	0 Sone	77,3 Fps	59,5 Fps	2,31
Sparkle SP-AG40DT	€ 209,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	3,4 Sone	77,6 Fps	64,3 Fps	2,34*
Leadtek Winfast A6600GT TDH	€ 169,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,2 Sone	76,5 Fps	57,8 Fps	2,36*
MSI NX6600GT-VTD128	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,6 Sone	76,5 Fps	57,8 Fps	2,44*
Galaxy Geforce 6600 GT	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	525 MHz/525 MHz DDR	2,0 Sone	77,4 Fps	58,9 Fps	2,44*
Aopen Aeolus 6600GT-DV128	€ 169,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	450 MHz/450 MHz DDR	2,2 Sone	76,5 Fps	57,2 Fps	2,48*

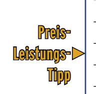
AGP-Karten über 250 Euro

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)**	Fps (2x AA/4:1 AF)**	Wertung
HIS Excalibur X800 XT IceQ II	€ 509,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	0,2 Sone	90,1 Fps	87,7 Fps	1,65*
Leadtek Winfast A400 Ultra TDH	€ 449,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	3,5 Sone	91,9 Fps	87,2 Fps	1,66*
Innovision Geforce 6800 Ultra	€ 449,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	3,6 Sone	92,9 Fps	87,7 Fps	1,69*
MSI NX6800U-T2D256	€ 449,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	91,9 Fps	87,2 Fps	1,69*
Sapphire Radeon X850 XT-PE	€ 439,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/587 MHz DDR	3,7 Sone	90,5 Fps	88,5 Fps	1,71*
Sapphire Radeon X800 XT	€ 329,-	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	4,5 Sone	89,2 Fps	86,4 Fps	1,72*
HIS Excalibur X800 XT IceQ II	€ 489,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	0,2 Sone	90,1 Fps	87,7 Fps	1,74*
Asus AX 800 XT	€ 419,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	3,6 Sone	90,1 Fps	87,7 Fps	1,75*
Gigabyte GV-R80X256V	€ 420,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	2,2 Sone	90,1 Fps	87,7 Fps	1,75*
Sapphire Radeon X800 XL	€ 289,-	Radeon X800 XL	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/493 MHz DDR	3,8 Sone	84,6 Fps	80,9 Fps	1,85

PCI-Express-Karten bis 250 Euro

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)***	Fps (4x AA/8:1 AF)***	Wertung
Albatron PC6800	€ 249,-	Geforce 6800	128 DDR3 [2,8 ns]	350 MHz/350 MHz DDR	1,1 Sone	79,6 Fps	67,9 Fps	2,15
MSI NX6800-TD256E	€ 183,-	Geforce 6800	256 DDR3 [2,8 ns]	325 MHz/300 MHz DDR	3,4 Sone	77,1 Fps	63,5 Fps	2,17*
Connect 3D Radeon X800	€ 209,-	Radeon X800	256 DDR3 [2,0 ns]	392 MHz/350 MHz DDR	2,7 Sone	79,8 Fps	69,3 Fps	2,21*
Gigabyte GV-RX80128D Silentpipe	€ 165,-	Radeon X800	128 DDR3 [2,0 ns]	398 MHz/493 MHz DDR	0 Sone	78,7 Fps	70,9 Fps	2,22
Sapphire Radeon X800	€ 200,-	Radeon X800	256 DDR3 [2,0 ns]	392 MHz/350 MHz DDR	3,0 Sone	79,8 Fps	69,3 Fps	2,22*
Gecube GC-X800-C3	€ 179,-	Radeon X800	128 DDR3 [2,0 ns]	398 MHz/493 MHz DDR	4,5 Sone	78,7 Fps	70,9 Fps	2,26
MSI NX6600GT-TD128E	€ 169,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	1,2 Sone	76,8 Fps	58,3 Fps	2,30*
Leadtek PX6600 GT TDH Extreme	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	550 MHz/560 MHz DDR	1,6 Sone	77,8 Fps	59,5 Fps	2,33*
Gigabyte GV-NX66T128VP	€ 159,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	500 MHz/560 MHz DDR	0 Sone	77,1 Fps	58,8 Fps	2,34*
Asus N6600GT Extreme	€ 165,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	550 MHz/500 MHz DDR	1,9 Sone	77,1 Fps	58,8 Fps	2,36*

PCI-Express-Karten über 250 Euro



	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)***	Fps (4x AA/8:1 AF)***	Wertung
Asus EN7800GTX	€ 499,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	1,2 Sone	101,5 Fps	105,8 Fps	1,16
Leadtek Winfast PX 7800 GTX TDH	€ 499,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	1,4 Sone	101,5 Fps	105,8 Fps	1,17
Leadtek Winfast PX6800 Ultra TDH	€ 359,-	Geforce 6800 Ultra	512 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	2,2 Sone	92,2 Fps	87,7 Fps	1,59
HIS Radeon X850 XT IceQ2	€ 519,-	Radeon X850 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	533 MHz/573 MHz DDR	1,4 Sone	90,1 Fps	87,8 Fps	1,63*
Asus Extreme N6800 Ultra	€ 479,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	92,2 Fps	87,7 Fps	1,64*

RÖHRENMONITORE

* Ein/Stand-by

19 Zoll

Preis-Leistungs-Tipp ▶ Yakumo 996N

	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Bildschärfe	Farbbrillanz	Leistungsaufnahme*	Besonderheiten	Wertung
LG 901B	€ 159,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	Gut	88/6 Watt	Keine	2,13
Yakumo 996N	€ 129,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	90/16 Watt	Highcontrast	2,15
Samsung Syncmaster 957P	€ 199,-	D-Sub, BNC	30-96 kHz	Sehr gut	Befriedigend bis gut	103/10 Watt	Highcontrast	2,24
Samsung Samtron 98PDF	€ 149,-	D-Sub (fest)	30-96 kHz	Sehr gut	Befriedigend	71/5 Watt	Keine	2,30

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

* Neues Bewertungssystem

17 Zoll

Preis-Leistungs-Tipp ▶ Iiyama Prolite E435S

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Sony SDM-HS75P	€ 399,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 330 cd/m²	X-Brite-Technik	1,93*
Shuttle XP17 TempAR	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	180 bis 290 cd/m²	Glasplatte, Tragegriff	1,96*
Iiyama Prolite E435S	€ 279,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 320 cd/m²	Spieletauglich	1,98*
Viewsonic VP171b (8ms)	€ 349,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	105 bis 220 cd/m²	Höhenverstellbar	2,05*
Benq FP71E+	€ 279,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 195 cd/m²	Lautsprecher	2,17*

19 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Viewsonic VX924	€ 429,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	65 bis 190 cd/m²	-	1,90*
Eizo L778	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Sehr gut	20 bis 180 cd/m²	Lichtsensor	1,92*
Sony SDM-HS94P	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	120 bis 330 cd/m²	X-Black LCD	1,98*
Hyundai Imagequest L90D+	€ 419,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	60 bis 210 cd/m²	-	2,07*
Iiyama Prolite E480S	€ 399,-	D-Sub	25 ms	Gut bis sehr gut	Gut	90 bis 220 cd/m²	Lautsprecher	2,09*

MAINBOARDS

*PCIEG = PCI-Express-Grafikkarten-Slot [1] Nachgewertet [2] Angaben „NF2" (Nforce2), „925X" (Alderwood) und „875P" (Canterwood) beziehen sich auf PCG-Overclocking-Tests.

Sockel 939 - Athlon 64, Athlon 64 FX



	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG*/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart (Slots)	Spieleleist.	Wertung
Asus A8N-SLI Premium	€ 170,-	Nvidia Nforce4 SLI	1007/1.02	0/2 x16/1 x1/ 1 x4/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firew., Heatpipe	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,23
Gigabyte K8NXP-9	€ 155,-	Nvidia Nforce4 Ultra	F4/1.0	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,30
Asus A8N-SLI Deluxe	€ 145,-	Nvidia Nforce4 SLI	1001/1.02	0/2 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,39
Asus A8N-SLI	€ 120,-	Nvidia Nforce4 SLI	1001/1.02	0/2 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,43
MSI K8N Diamond-54G	€ 180,-	Nvidia Nforce4 SLI	1.019/Vorserie	0/2 x16/0/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,46
Epox 9NPA+ Ultra	€ 120,-	Nvidia Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,48
Gigabyte K8NF-9	€ 95,-	Nvidia Nforce4	F2/1.0	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,50
Abit AN8	€ 120,-	Nvidia Nforce4 Ultra	17.02.05/1.0	0/1 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-410 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,52
Epox 9NDA3+	€ 110,-	Nvidia Nforce3 Ultra	02.02.05/1.0	1/0/0/5	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,58
Elitegroup KN1 Extreme	€ 110,-	Nvidia Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	6x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,60
Abit AX8	€ 110,-	Via K8T890	1.0/1.0	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,68
Abit Fatality AN8 SLI	€ 200,-	Nforce4 SLI	1.5/1.0	0/2 x16/2 x1/2	1.000 MBit/s	200-410 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,71
Albatron K8SLI	€ 120,-	Nforce4 SLI	1.07/0.8	0/2 x16/2 x1/2	1.000 MBit/s	200-450 MHz	4x SATA(-RAID), Dual BIOS	DDR200-DDR400 (4)	Gut	1,72
DFI Lanparty NF4 SLI-DR	€ 180,-	Nvidia Nforce4 SLI	1.25/A	0/2 x16/2 x1/2	2x 1.000 MBit/s	200-456 MHz	8x SATA(-RAID), Firew., Frontbl.	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,73
Abit AV8	€ 95,-	Via K8T800 Pro	12/1.1	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	200-333 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,74
MSI K8N Neo4 Platinum	€ 125,-	Nvidia Nforce4 Ultra	1.029/Vorserie	0/1 x16/1 x1/1 x2/4	2x 1.000 MBit/s	190-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firew., Diag.-LED	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,80
Asus A8V-E Deluxe	€ 105,-	Via K8T890	1004/1.03	0/1 x16/2 x1//3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Gut	1,89
Elitegroup NF4-A939	€ 75,-	Nvidia Nforce4	1.0b/1.0	0/1 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-250 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,95
Foxconn Winfast NF4UK8AA	€ 85,-	Nvidia Nforce4 Ultra	1.0/1.0	0/1 x16/2 x1/4	1.000 MBit/s	200-250 Mhz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,95

Sockel 775 Pentium 4, Pentium 4 EE, Celeron D

◀ Preis-Leistungs-Tipp: MSI 865PE Neo3-F

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG*/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart (Slots)	Spieleleist.	Wertung
Abit Fatality AA8XE	€ 195,-	Intel 925XE	1.0/1.0	0/1 x16/2 x1/2	1.000 & 100 MBit/s	100-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Diag-LED	DDR2-400/533 (4)	Sehr gut	1,54
Asus P5WD2 Premium	€ 215,-	Intel 955X	0205/1.02	0/2 x16/1 x1/3	2x 1.000 MBit/s	100-450 MHz	4x SATA(-RAID), WiFi-TV-Karte	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	1,54
Epox 5NVA+ SLI	€ 190,-	Nvidia Nforce4 SLI IE	5522/1.0	0/2 x16/2 x1/2	1.000 MBit/s	198-325 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., SATA-Kit	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	1,66
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV	€ 230,-	Intel 945P	0306/1.02	0/2 x16/1 x1/3	1.000 MBit/s	100-450 MHz	6x SATA(-RAID), WiFi-TV-Karte	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	1,79
Asus P5AD2 Premium	€ 180,-	Intel 925P	1004/1.02	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	100-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firew., WLAN	DDR2-400/533 (4)	Sehr gut	1,81
MSI 865PE Neo3-F	€ 80,-	Intel 865PE	5.20/3	1/0/0/5	1.000 MBit/s	100-500 MHz	2x SATA	DDR200-DDR400 (4)	Gut	1,85
Gigabyte 8I955X Royal	€ 200,-	Intel 955X	F5/1.0	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	100-600 MHz	6x SATA(-RAID), Bluetooth	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	1,88
Intel D925XECV2	€ 225,-	Intel 925XE	1.0/01	0/1 x16/2 x1/4	1.000 MBit/s	Nicht möglich	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR2-400/533 (4)	Gut	1,94
Abit AW8-Max	€ 230,-	Intel 955X	1.0/1.0	0/1 x16/2 x1/2	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	6x SATA(-RAID), Firew., Heatpipe	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	1,98
Abit AL8	€ 160,-	Intel 945P	1.2/1.0	0/1 x16/3 x1/2	1.000 MBit/s	133-400 MHz	6x SATA(-RAID)	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	2,06
MSI P4N Diamond	€ 220,-	Nvidia Nforce4 SLI IE	1.24/1	0/2 x16/1 x1/2	2x 1.000 MBit/s	150-350 MHz	6x SATA(-RAID)	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	2,11
MSI 915 Combo-FR	€ 100,-	Intel 915P	1.6/1.0	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-500 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR-400/DDR2-533 (2/2)	Gut	2,13
MSI 945P Platinum-FIR	€ 170,-	Intel 945P	1.0/1.0	0/1 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-350 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Diag-LED	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	2,16
Elitegroup 915P-A	€ 80,-	Intel 915P	050204/1.1	1/1 x16/2 x1/2	1.000 MBit/s	200-255 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR-400/DDR2-533 (2/2)	Gut	2,17
Gigabyte 8I945P Pro	€ 145,-	Intel 945P	F5/1.0	0/1 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	100-600 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., NB-Lüfter	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	2,20
Asus P5ND2-SLI Deluxe	€ 195,-	Nvidia Nforce4 SLI IE	0605/1.02	0/2 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	6x SATA(-RAID), Firewire	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	2,22
Elitegroup PF5 Extreme	€ 125,-	Intel 945P	050530/1.0A	0/2 x16/1 x1/3	1.000 MBit/s	200-500 MHz	6x SATA(-RAID), Firew., Front-An.	DDR2-400/667 (4)	Gut	2,30
Biostar I945P-A7	€ 130,-	Intel 945P	505/1.0	0/2 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-232 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	2,62
Asus P5GDC Deluxe	€ 120,-	Intel 915P	1008/	0/1 x16/1 x1/3	1.000 MBit/s	100-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR-400/DDR2-533 (4/2)	Gut	3,24

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR400/433/466/500/533/550/600 unbuffered

Hersteller/Modell	Preis	Modulgröße/Organisation	Max. Takt (lt. Herst./Test NF2/Test i875P)[2]	SPD-Latenzen	Min. Latenzen (Nforce2/DDR400)	Wertung
Corsair CM2X512A-5400UL	€ 260,-	2x 512 MByte/8x 512 MBit/SS	338 MHz/395 MHz/415 MHz	CL4-4-4-12	CL3-4-4-12	1,67
Corsair CMX512-3200XL	€ 210,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/250 MHz/265 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,73
OCZ PC3200 Platinum Revision 2	€ 200,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/245 MHz/265 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,73
Kingston KHX3200UL/512	€ 190,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/245 MHz/245 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,79
Twinmos Twister Pro Kit	€ 230,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/250 MHz/275 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,79
Corsair XMS Xpert CMXP512-3200XL	€ 280,-	2x 512 MByte/16x 512 MBit/DS	200 MHz/225 MHz/260 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,86
OCZ PC5000 EL Platinum DFI NF4	€ 290,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	313 MHz/230 MHz/250 MHz	CL3-3-3-7	CL2-2-2-5	1,97
Infinion HYS64T64000HU-3S-A (DDR2-667)	€ 85,-	1x 512 MByte/8x 512 MBit/SS	333 MHz/395 MHz/415 MHz	CL4-4-4-12	CL4-4-4-12	2,03
A-Data Vitesta PC4000	€ 180,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	250 MHz/235 MHz/265 MHz	CL2,5-4-4-7	CL2-3-3-6	2,07
Corsair Twinx 1024-4400CL25	€ 220,-	1x 256 MByte/8x 256 MBit/DS	275 MHz/240 MHz/255 MHz	CL2,5-4-4-8	CL2-3-3-6	2,09

CPU-KÜHLER

* Preis ohne Lüfter ** Muss mit dem Mainboard verschraubt werden. *** Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP, Thermal Design Power).

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...***	Wertung
Thermalright XP-120 (Noisemagic)	www.pc-world.de	€ 81,-	478, K8	1,4/0,6 Sone	52/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-55/X2 4800+	1,55
Thermalright XP-90C	www.hardware-rogge.de	€ 62,-	478, 775, K8	0,7/0,5 Sone	52/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-55/X2 4800+	1,57
Aerocool GT-1000	www.pc-icebox.de	€ 39,-	478, 775, K8, A	1,0/0,8 Sone	51/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-55/X2 4800+	1,60
Arctic Cooling Freezer 64	www.pearl.de	€ 17,-	K8	0,7/0,6 Sone	58/66 Grad Celsius	Athlon 64 FX-55	1,61
Thermaltake Silent Boost K8	www.frozen-silicon.de	€ 18,-	K8	1,8/0,3 Sone	54/60 Grad Celsius	Athlon 64 FX-55	1,61

Die wichtigsten Intel-Prozessoren

Celeron (D)

Sockel: 478, 775
Taktraten: 2.000-3.200 MHz
FSB: 100-133 MHz QDR
L2-Cache: 128/256 kByte
Besonderheiten: SSE3 (nur Celeron D), EM64T (neuere Modelle)
Empfehlung:
Celeron D 336 (Sockel 775)

Pentium 4

Sockel: 478, 775
Taktraten: 2.400-3.800 MHz
FSB: 100-133 MHz QDR
L2-Cache: 512-2.048 kByte
Besonderheiten (nicht alle CPUs): SSE3, HT, EM64T, EIST, C1E
Empfehlung:
Pentium 4 640 (Sockel 775)

Pentium D

Sockel: 775
Taktraten: 2.800-3.200 MHz
FSB: 200 MHz QDR
L2-Cache: 2.048 kByte
Besonderheiten: Dualcore, SSE3, EM64T, EIST, C1E
Empfehlung:
Pentium D 830

Pentium 4 EE

Sockel: 775
Taktraten: 3.466-3.733 MHz
FSB/HT: 266 MHz
L2-Cache: 512-2.048 kByte
Besonderheiten (nicht alle CPUs): Dualcore, SSE3, HT, EM64T, EIST, C1E
Empfehlung:
Pentium 4 EE 3,73 GHz

Tipp der Redaktion

Christian Träger
Bereich: Prozessoren

Lediglich ein mittelmäßiges Preis-Leistungs-Verhältnis ist der aktuellen Version von Intels Celeron zu attestieren. Bei Spielen bringen Dualcore-CPUs derzeit keinen Vorteil und immerhin sind für die Extreme Edition rund 900 Euro fällig. Zocker nehmen den Pentium 4 aus der 6xx-Reihe samt 2 MByte L2-Cache.

GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX, 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8

	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Thermaltake Armor	€ 129,-	5/8	4(4)	Schwer (16 Kilo)	45/58/40 Grad Celsius	39 dB(A), 3,1 Sone	1,83
Antec TX1050B	€ 119,-	4/6	5(1)	Schwer (14 Kilo)	44/60/39 Grad Celsius	42 dB(A), 3,9 Sone	1,84
Enermax CS-718	€ 162,-	4/8	3(2)	Schwer (15 Kilo)	36/54/33 Grad Celsius	43 dB(A), 4,1 Sone	1,85
Thermalrock Circle	€ 99,-	5/8	3(2)	Normal (11,5 Kilo)	43/58/38 Grad Celsius	40 dB(A), 3,2 Sone	1,87
Aspire X-Plorer	€ 69,-	4/7	4(2)	Leicht (8 Kilo)	51/57/44 Grad Celsius	38 dB(A), 2,7 Sone	1,99

NETZTEILE



* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)

	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamt/Combined (+3,3 V/+5 V)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)	Wertung
Be Quiet! BQT P5-520W-S1.3	www.listan.de	€ 112,-	500/240 Watt	30/43/31 Ampere	0,6/1,0 Sone	44 Grad Celsius*	1,54
Elanvital EVP-5007	www.pearl.de	€ 119,-	500/230 Watt	37/37/33 Ampere	0/0,0,8 Sone	50 Grad Celsius	1,64
Enermax EG701AX-VH(W)	www.enermax.de	€ 129,-	600/180 Watt	34/34/35 Ampere	0,8/2,5 Sone	41,5 Grad Celsius*	1,68
Hiper Type R Modular 580W	www.caseking.de	€ 109,-	560/280 Watt	32/36/30 Ampere	0,6/3,1 Sone	43 Grad Celsius*	1,73
Revoltec Chromus II RPS-450 V2	www.listan.de	€ 89,-	430/190 Watt	28/34/27 Ampere	0,7/1,8 Sone	45,5 Grad Celsius*	1,74

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

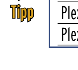
	Preis	Interface	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*	Transfer Schreiben*	Wertung
Western Digital WD740GD	€ 147,-	SATA I	74 GByte	10.000	1,7 Sone	8 ms (mittel)	8 MByte	65,1 MByte/s	63,6 MByte/s	1,33
Samsung SP2504C	€ 134,-	SATA II	250 GByte	7.200	1,0 Sone	14,2 ms (mittel)	8 MByte	60,9 MByte/s	58,6 MByte/s	1,34
Western Digital WD3200JB	€ 140,-	IDE	320 GByte	7.200	1,0 Sone	13,4 ms (mittel)	8 MByte	57,0 MByte/s	54,9 MByte/s	1,52
Hitachi HDT722516DLA380	€ 85,-	SATA II	164 GByte	7.200	1,3 Sone	12,6 ms (mittel)	8 MByte	51,7 MByte/s	48,0 MByte/s	1,53
Seagate ST3250823AS	€ 110,-	SATA I	250 GByte	7.200	1,5 Sone	15,4 ms (mittel)	8 MByte	58,3 MByte/s	53,7 MByte/s	1,54

DVD-BRENNER



* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD
** Abgewertet

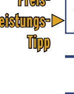
	Preis	Interface	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Lautstärkeentwicklung	Fehlerkorrektur*	Wertung
Samsung SH-W162C	€ 55,-	IDE	16x/8x/16x/6x/5x/4x	5:33 Minuten	5:52 Minuten	2,3 Sone/37 dB(A)	4:44 Minuten	1,85
Plextor PX-740A	€ 70,-	IDE	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:51 Minuten	6:05 Minuten	2,3 Sone/36 dB(A)	4:46 Minuten	1,87
Benq DW1640	€ 55,-	IDE	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:51 Minuten	6:05 Minuten	2,3 Sone/36 dB(A)	4:46 Minuten	1,88
Plextor PX-716AL	€ 125,-	IDE	16x/8x/16x/4x/6x/6x	6:03 Minuten	6:17 Minuten	4,1 Sone/44 dB(A)	4:46 Minuten	1,97
Plextor PX-716A	€ 110,-	IDE	16x/8x/16x/4x/6x/6x	6:14 Minuten	6:46 Minuten	4,1 Sone/45 dB(A)	4:54 Minuten	1,97



STEREOSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-2300	€ 124,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative T2900	€ 42,-	2+1	29 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut	Gut	2,01
Terratec Home Arena TXR 335	€ 44,-	2+1	35 Watt	Einfach	Gut	Gut	Gut	2,20
Hercules XPS 2.100 Silver	€ 64,-	2+1	60 Watt	Einfach	Noch gut	Gut	Noch gut	2,25
Quadral MM 220	€ 90,-	2+1	32 Watt	Einfach	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,34

MEHRKANALSYSTEME



	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Dekoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	€ 299,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	€ 429,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Teufel Concept G THX 7.1	€ 399,-	7+1	680 Watt	-	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Logitech Z-5300	€ 139,-	5+1	280 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,75
Creative Inspire T7700	€ 60,-	7+1	92 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut	Gut	1,89

SOUNDKARTEN



	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	e 130,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	e 84,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	e 149,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Hercules Fortissimo IV	e 49,-	ICE 1724 Envy 24HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	1,86
Terratec Aureon 7.1 Space	e 84,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

Empfehlung der Hardware-Redaktion

SHUTTLE SN26P



Hersteller: Shuttle

Preis: € 1.199,-

Website: de.shuttle.com

WERTUNG: 1,65

Das Shuttle-Barebone SN26P bietet mit einem Zweikern AMD Athlon 64 4800+, zwei Geforce 6800 GT und einem GByte RAM eine ordentliche Spieleleistung. Mit rund 1,5 Sone im 2D- und 2,3 Sone im 3D-Betrieb erreicht das Gerät gute Lautstärkewerte. Auch die Temperaturen unter Last können sich für ein Barebone-System absolut sehen lassen: Die CPU erreicht 45 Grad, die Festplatte (Samsung SP2504C) 37 und das Gehäuse 35 Grad Celsius. Einzig die beiden Grafikprozessoren der beiden Geforce-Karten erreichen unter Last grenzwertige Grad Celsius. (ct)

FSC STORAGEBIRD



Hersteller: Fujitsu-Siemens

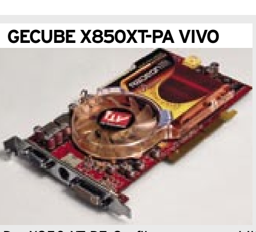
Preis: € 159,-

Website: www.fujitsu-siemens.de

WERTUNG: 1,85

Sie können die Festplatte Storagebird LAN nach der „http"-Konfiguration mit einer festen IP-Adresse versehen. Auf Wunsch fungiert sie im DHCP-Betrieb als Client oder als Server. Das 160- GByte-Teil ist mit FAT32 formatiert. Die Kühlung per Lüfter hält die integrierte Festplatte bei akzeptablen 39 Grad Celsius und verrichtet ihren Dienst dabei mit 0,9 Sone recht leise. Ein weiteres Plus des Storagebird ist der Verbrauch: Dieser liegt bei Zugriffen auf das Gerät bei lediglich elf Watt. Insgesamt ein einfach zu konfigurierendes Speichergerät für kleine Netzwerke mit FTP-Funktion. (ct)

GECUBE X850XT-PA VIVO



Hersteller: Gecube

Preis: € 449,-

Website: www.gecube.com

WERTUNG: 1,80

Der X850-XT-PE-Grafikprozessor verhilft der Gecube X850XTPA-Vivo in Spielen zu top Leistungswerten. Weiterer Vorteil gegenüber dem Standard-Layout: die flache Heatpipe-Kühlung im Single-Slot-Design. Im Windows-Betrieb arbeitet der Lüfter mit deutlich hörbaren 2,3 Sone und im 3D-Betrieb sind es sogar viel zu laute 6,3 Sone. Auch das Übertaktungspotenzial des 3D-Beschleunigers lässt zu wünschen übrig: Mit 50 MHz mehr für Chip und 20 MHz für RAM bietet die Gecube wenig Reserven für Overclocker. Im Gegensatz zu anderen X850-Karten verfügt sie über einen Diagnosechip. (ct)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC155 USB	€ 99,-	3,0 Meter	156 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,50
Speedlink Medusa 5.1 Headset	€ 74,-	3,9 Meter	342 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,53
Plantronics Gamecom 1	€ 34,-	3,0 Meter	140 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,69
Speedlink Medusa 5.1 USB Headset	€ 89,-	3,5 Meter	350 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,73
Cosmic 5.1 USB Headset	€ 39,-	4,0 Meter	392 Gramm	Befriedigend	Gut	Gut	1,92
USB Headset 20	€ 45,-	2,0 Meter	70 Gramm	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,28

MAUS



	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Latenz	Spielertauglich	Wertung
Logitech MX518	€ 36,-	8 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	400/800/1.600 dpi	Keine	Ja	1,19
Logitech MX1000 Laser	€ 50,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Ja	1,26
Razer Diamondback	€ 41,-	7 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	1.600 dpi	Keine	Ja	1,33
Raptor Gaming Raptor Gaming M2	€ 38,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	400-2.400 dpi	Keine	Ja	1,34
Saitek Gaming Mouse	€ 28,-	8 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Ja	1,54

TASTATUR

	Preis	Anschlag	Gewicht	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Microsoft Digital Media Pro Keyboard	€ 24,-	Hart	Hoch	PS/2, USB	21 + Zoomregler	Vorhanden	Ja	1,35
Logitech Media Keyboard	€ 17,-	Mittel	Hoch	PS/2	17	Vorhanden	Ja	1,42
Typhoon Navigator Office XP	€ 14,-	Mittel	Hoch	PS/2	31 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,46
Raptor Gaming K1	€ 100,-	Mittel	Hoch	PS/2, USB	Keine	Vorhanden	Ja	1,64
Saitek Gaming Keyboard	€ 39,-	Mittel	Hoch	PS/2, USB	3 + Command Pad	Vorhanden	Ja	1,71

KOMBINATION MAUS & TASTATUR



	Preis	Tastatur	Maus	Anschluss	Auflösung Maus	Anschlag Tastatur	Spielertauglich	Wertung
Logitech Cordless Desktop MX 3100	€ 74,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	1,41
Microsoft Wireless Desktop Elite	€ 50,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	400 dpi	Hart	Mit geringen Einschränkungen	1,77
Logitech Cordless Desktop LX 501	€ 38,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	1,87
Microsoft Wireless Desktop Comfort Edition	€ 60,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	400 dpi	Mittel	Mit geringen Einschränkungen	1,91
Benq X730 Wireless Desktop Companion Pro	€ 48,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	2,06

SPIELE-HARDWARE

Lenkräder



	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Logitech Momo Racing Force	€ 99,-	6	2 Wippen + Schaltknüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,59
Thrustmaster Enzo Ferrari FF Wheel (PC/PS2)	€ 71,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen + 2 Tasten	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,70
Speed-Link Leather Force Feedback Wheel	€ 65,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,78
Thrustmaster Enzo Ferrari Wireless	€ 42,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Arcade	Gut	Nicht vorhanden	2,00
Saitek R440 Force Feedback Wheel	€ 53,-	4	2 Wippen	USB	Arcade	Befriedigend	Befriedigend	2,18

Gamepads



	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Logitech Cordless Rumblepad 2	€ 33,-	10	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Vorhanden	1,80
Saitek P2600	€ 20,-	10	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,97
Thrustmaster Wireless Dual Trigger	€ 29,-	10 + zwei Trigger	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Vorhanden	1,98
Genius Maxfire G-12U Vibration	€ 20,-	10	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	2,14

Joysticks



	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
hrustmaster Force Feedback Joystick	€ 49,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Saitek Cyborg Evo Force	€ 48,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Saitek Cyborg Evo Wireless	€ 38,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	€ 242,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	€ 27,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,70

Spiele-Rechner im Eigenbau

EINSTEIGER-PC



Prozessor: € 103,-
AMD Athlon 64 3000+ (Venice)

Kühler: € 12,-
Artic Cooling Freezer 64

Hauptplatine: € 63,-
Elitegroup Nforce4-A939 (Nf4, S. 939)

RAM: € 43,-
Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5

Grafikkarte: € 145,-
MSI NX6600GT-TD128E L. (Geforce 6600 GT)

Soundkarte: € 25,-
Terratec Aureon 5.1 Fun

Festplatte: € 48,-
Excelstor ES-J880S (80 GByte)

Netzteil: € 0,-
Gehäusezubehör (420 Watt)

Gehäuse: € 40,-
Frozen-Silicon Silverline 602

AUFSTEIGER-PC



Prozessor: € 214-
Athlon 64 3500+ (Venice)

Kühler: € 16,-
Thermaltake Silent Boost K8

Hauptplatine: € 124,-
Asus A8N-SLI (Nforce4 SLI, S. 939)

RAM: € 76,-
Kingston 2x 512 MByte, DDR400, CL3

Grafikkarte: € 179,-
Gecube GC-X800-C3 (Radeon X800)

Soundkarte: € 56,-
Creative SB Audigy LS 5.1

Festplatte: € 79,-
Hitachi Deskstar T7K250 (160 GByte)

Netzteil: € 92,-
Tagan TG530-U22 (400 Watt)

Gehäuse: € 69,-
Casetek CS-1020

HIGH-END-PC





Prozessor: € 1.025,-
Athlon 64 FX-57 (San Diego)

Kühler: € 84,-
Thermalright XP-120 (Noisemagic-Ed.)

Hauptplatine: € 163,-
Asus A8N-SLI Pr. (Nforce4 SLI, S. 939)

RAM: € 188,-
Corsair C2 2x 512 MByte, DDR400, CL2

Grafikkarte: € 982,-
2x MSI NX7800GTX (Geforce 7800)

Soundkarte: € 161,-
Creative SB Audigy 2 ZS Platinum Pro

Festplatte: € 150,-
Western Digital WD740GD (74 GByte)

Netzteil: € 109,-
Be Quiet! BQT P5-520W-S1.3 (500 Watt)

Gehäuse: € 116,-
Thermaltake Armor

Rossis Rumpelkammer

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Im Dschungel der Vorgärten treffen zwei Lebensformen aufeinander, wie sie unterschiedlicher nicht sein könnten: die Katze und das Motorrad.

Die gemeine Nachbarskatze (faelis vicini) pflegt meinen Vorgarten als Jagdrevier zu benutzen und um dort das zu hinterlassen, was Katzen nun mal so hinterlassen. Dies führt zu einem Interessenkonflikt mit meinem Motorrad, welches dieses Revier gern zu Parkzwecken aufsucht. Im Normalfall endet solch eine Begegnung mit dem sofortigen Rückzug des Mäusefressers. Oft genug ist er aber so in seine Jagd (oder der Erzeugung von Hinterlassenschaften) vertieft, dass er das Nähern des majestätischen Krads übersieht. Hier fällt es schwer, nicht kurz die Hupe oder den Gasgriff zu betätigen. Ich konnte schon Sprünge von mehr als zwei Metern beobachten! Allerdings sollte der verantwortungsbewusste Tierfreund von derartigem Tun absehen. Mit fortschreitendem Alter neigt die Katze dazu, hier einfach regungslos liegen zu bleiben, was nicht in unserem Interesse sein kann. Zum einen wird sie nach einiger Zeit ungut riechen, zum anderen zieht dies unerwünschte Besuche des Nachbarn nach sich. Bedenke auch, dass man in so einer Situation nicht einfach zum Starthilfekabel greifen kann, da die Katze an sich, evolutionstechnisch weit abgeschlagen, nicht mit zwölf Volt funktioniert!

E-MAIL & POST-ADRESSE
E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Beobachter

Hallo Rossi,
ich glaube, das Schaf von Daniel hat langsam Angst bekommen. Und zwar von den ganzen PC-Games-Lesern, die das Schaf in den monatlichen Zeitschriften suchen, finden und es die ganze Zeit anstarren. In eurer Ausgabe 10/05 hat es sich ja regelrecht hinter dem dicken Lüfter versteckt. Armes Schaf. Ach übrigens, ein kleines gelbes Etwas, mit zwei schwarzen Augen hat sich ebenfalls versteckt. Genau rechts neben dem Schaf. Was ist das? Eine neue Lebensform? Schaf sein Freund? Viel Glück dem Schaf und dem gelben Etwas!

Thomas S.

Spontan würde ich jetzt sagen, dass es sich bei der Lebensform nur um Daniel handeln kann. Allerdings zeigt ein oberflächlicher Blick, dass es sich hierbei lediglich um simples Dekomaterial handelt, welches unsere Hardwareschrauber nur allzu gern verwenden. Sie tun es, um sich ein wenig mehr heimelig einzurichten, wenn sie ihre Wohnstatt schon tagelang nicht mehr gesehen haben. Erstaunlich finde ich es jedoch, was unseren Lesern so alles auffällt. Der Erste, der mir sagen kann, was Daniel in der Tasche hat, bekommt einen Sonderpreis.

Eingeschafen

Hallo, Rainer!
Ich möchte dir nur mitteilen, dass sich Daniels Schaf in diesem Monat auf Seite 170 versteckt hat (hinter dem großen CPU-Lüfter). Nebenbei möchte ich bemerken, dass sich auf demselben Bild eine Pac-Man-Figur befindet (vor der ***Far Cry****-Hülle). Bekomme ich jetzt was von dir?*

Tilman K.

Niemand hat versprochen, dass es sich hierbei um eine mit Preisen honorierte Suchaktion handelt, noch dazu eine mit frei wählbarem Objekt. Der nächste will einen Sonderpreis, weil er einen Schraubenschlüssel, ein Kabel oder ein „P" im Heft gefunden hat. Wir informieren euch und schulen eure Aufmerksamkeit. Das sollte doch eigentlich reichen, oder?

Das Letzte vom Schaf

Moin Rossi!
Ich erwarte deine Antwort zu der Frage, ob die Geschichte mit Daniel und seinem Schaf als Ersatz für den „FdM" dient. Falls meine Mail abgedruckt wird, bitte ich dich, mir dies mitzuteilen. Obwohl ich darauf bestehen muss, dass falls diese Mail abgedruckt wird, meine Adresse bitte unkenntlich gemacht wird, da ich nicht scharf auf hunderte Mails am Tag bin.

Andreas

Nun mal der Reihe nach: Ein Schaf (herzig, nett, pelzig, allseits beliebt) kann niemals der Ersatz für einen Fehler (unerwünscht, unbeliebt) sein. Geschweige denn, dass das Möllendorfsche Schaf irgendeiner Form von Planung meinerseits unterliegt. Mitteilung der Veröffentlichung vor- oder nachher? Ich nehme an nachher, was hiermit ja auch geschehen ist. Deine Adresse habe ich wunschgemäß weggelassen. Wäre ja auch entsetzlich, wenn sich nach deiner brillanten E-Mail nun plötzlich hunderte von Groupies melden, die allesamt ein Kind von dir wollen.

DSL

Hallo Rainer,
auf der Video-CD unter den Lesercharts habt ihr **Need for Speed Underground 2** *mit einem Video von* **Need for Speed Underground 1** *geschmückt. Fetter Fehler! Wollt Ihr nicht als Gegenleistung einen DSL-Anschluss-Verteiler-Kasten-Dings nach Schöffelding legen? Wenn Ihr dass macht, erklären wir diesen Tag zum „PC Games"-Dorffeiertag und veranstalten jedes Jahr ein Besäufnis.*

mfg, Ben

Ich möchte hier mal in aller Klarheit feststellen, dass wir Zeitschriften, keine Kabel verlegen! Ich habe mal nach Schöffelding gesucht. Keine leichte Übung. Nachdem ich es gefunden hatte, frag ich mich aber ernsthaft, was ihr da mit DSL wollt? DSL bedeutet „Digital Service Line", nicht „Dorf sucht Leute"! 50 Prozent eurer Einwohner könnte man zweifellos mit einem simplen Vierfach-Hub versorgen. Kein Wunder, dass die örtlichen Betreiber die Kosten einer DSL Anbindung scheuen. Und jetzt versuchst du mir wohl auch noch zu erklären, dass man bei euch im Dorf nur einmal pro Jahr ein Besäufnis veranstaltet?

Gib Gummi

Hallo Rossi!
Ich bin jetzt schon fast ein Jahr lang ein Abonnent eurer Zeitschrift. Seit ihr jetzt kundenfreundlicher geworden? Warum? Ganz einfach, in der letzten Ausgabe wurde ein Gummi mitgeliefert! Nun meine Frage: Ist dieses Gummi zu verwenden, um die DVD-Sammlung zusammenzuhalten oder was soll ich damit anfangen? Eine Antwort von dir wäre echt super!

Gruß, euer Burkhard

Bei besagtem Gummi handelt es sich um eine neue, spektakuläre Aktion, die wir bei einigen, ausgesuchten Abonnenten testen. Es ist der exklusive „PC Games-Bungee-Bausatz"! Das mag auf den ersten Blick nicht allzu spektakulär wirken, aber warte erst einmal, bis du alle Gummis hast und die ersten Bauteile der Brücke geliefert werden!

Hörner

Hi Rossi!
Ich frage mich, warum Spiele, die im Mittelalter oder in der Antike spielen, immer so unrealistisch sind. Zum Beispiel gab es nie Hörnerhelme (auch nicht bei den Wikingern!). Außerdem entsprechen die meisten Rüstungen und Waffen, die in Spielen vorkommen, nicht der Realität. Aber auch die meisten Filme mit geschichtlichen Themen sind historischer Müll. Ich hoffe, dass dieser Brief abgedruckt wird.

Janis Morsbach

Haben dir deine Eltern nie gesagt, dass man seine Bildung keinesfalls aus Spielen und Filmen beziehen soll? Diese sollen primär unterhalten. Für die Weitergabe historischen Wissens sind die Museen zuständig. Und ganz so, wie du es geschildert hast, ist es ja nun auch nicht. Ganz abgesehen davon, dass einige meiner Bekannten einen Hörnerhelm (nein, die Dinger sind nicht angewachsen) tragen, trug zum Beispiel das Volk der Šrdn bei der Schlacht bei Kadesch (1274 v. Chr.) Hörnerhelme! Die Wikinger trugen solch einen Firlefanz allerdings wirklich nicht. Und so etwas stört dich also ernsthaft bei einem Spiel? Deine Sorgen möchte ich haben!

Altware

Hallo liebes PC-Games-Team,
ich lese die Zeitschrift seit zwei Monaten und mich interessiert, was mit der alten Hardware passiert. Ich bräuchte nämlich einen Athlon XP 3000+ und hab leider nicht genug Geld dafür und deshalb wollte ich fragen, ob ihr die alten Komponenten verkauft! Vielen Dank schon im Voraus!

Gruß, Alex

Deine Definition von „alt" würde mich jetzt schon interessieren. Solch ein Prozessor kann bei uns durchaus noch zufrieden stellende Dienste verrichten, falls er nicht vom Hersteller zurückgefordert wird. Ein Verkauf von „Altware" scheidet schon aus steuerrechtlichen Gründen aus, da wir keinen Handel angemeldet haben und dies auch nicht planen. Auch das Wort „brauchen" solltest du näher erläutern. Soll ich dir die komplette Liste schicken von Dingen, die ich brauchen würde? Was für ein Limit hat dein Postfach? Merke: Wir verlosen, verteilen und verschenken zwar, aber verkaufen tun wir wirklich nur Zeitschriften! Nein, momentan verschenken wir keinen Athlon oder sonstige Altware. Selbst mich gibt es nicht für lau!

Ab 18

Hallo
Gibt es auf dem Spielemarkt PC Games mit homosexuellen Handlungen ab 18? Über eine Antwort würde ich mich sehr freuen. Mit freundlichen Grüßen:

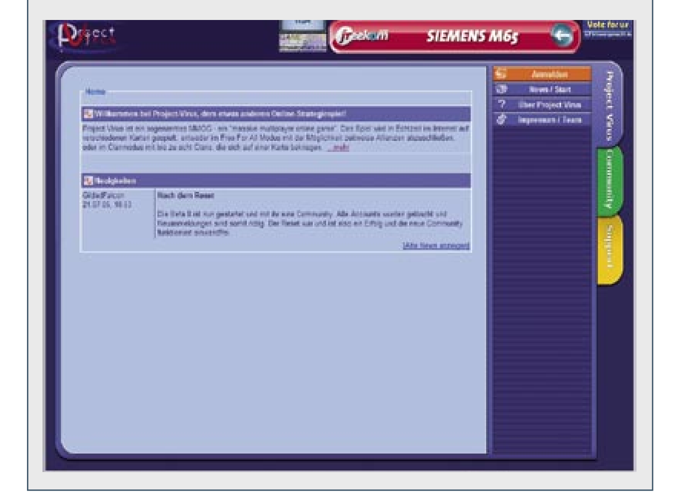
Lars Brünn

Sehr geehrter Herr Brünn,
auf was bezieht sich die „18"? Personen? Anzahl der möglichen Handlungen oder auf die Altersfreigabe? Primär testen wir hier Spiele ohne nennenswerte Handlungen sexueller Natur, unabhängig ob gleich-,

Homepage des Monats

http://www.project-virus.de
Philipp Kemmeter betreibt ein Browsergame, das (wie fast alle) grafisch zwar mehr als bescheiden daherkommt, aber allemal einen Besuch lohnt.

Ihr habt eine ganz tolle Homepage, die leider kein Mensch kennt? Hier stellen wir monatlich eine Website unserer Leser vor. Um hier zu erscheinen, genügt eine kurze E-Mail an mich.



Rossis Lexikon

Lexikon der erklärungsbedürftigen Computerbegriffe

(B) BIOS



BIOS (**B**asic **I**nput/**O**utput **S**ystem) ist die Software, welche ein PC direkt nach dem Einschalten ausführt. Zusätzlich wird (im Idealfall) das Betriebssystem geladen. Das **BIOS** (das „fiat lux" des PCs) wird von heutigen Usern gefürchtet, da es mit der Maus nur eingeschränkt bedienbar ist, schmerzhafte Benutzung der Tastatur und Grundwissen voraussetzt, welches oft im entscheidenden Moment (kurz vor dem Abspeichern) ebenso versagt, wie das Kurzzeitgedächtnis (was wurde vor dem Speichern geändert?). Allerdings haben die meisten User das **BIOS** seltener gesehen als den Yeti.
Kausal im Zusammenhang mit dem **BIOS** steht die so genannte **Firmware**, mit der wir uns dann endgültig im Bereich des Metaphysischen bewegen, da die Funktionsweise der **Firmware** ähnlich komplexen (und unverständlichen) Zusammenhängen unterworfen ist wie der Cisvestizismus.

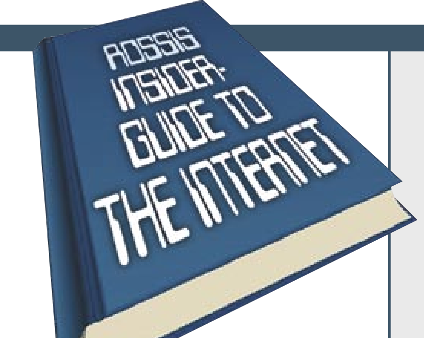
Ihr seid auch über ein ähnliches Phänomen gestolpert, welches dringend der Erklärung bedarf? Mein Postfach ist durchgehend geöffnet.

PC-Games-Leser des Monats



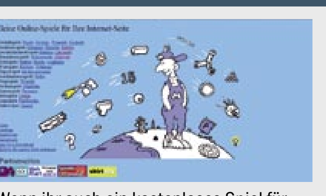
Marty will von mir wissen, was ich von seinem Modding-PC halte. Dies verbietet mir jedoch meine Erziehung.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel etc. hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.

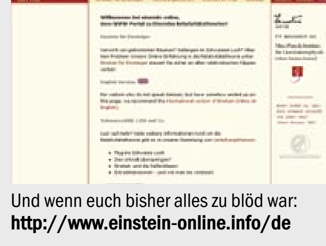




Kostenlose Online-Spiele, bei denen man sogar echte Preise gewinnen kann. Guckst du hier:
http://www.qplay.de/Spiele.htm



Wenn ihr auch ein kostenloses Spiel für eure Homepage sucht,werdet ihr hier fündig:
http://www.kleine-onlinespiele.de/index.htm



Und wenn euch bisher alles zu blöd war:
http://www.einstein-online.info/de

gemischt- oder sonst wie geschlechtlich. Nicht, dass ich jetzt so prüde wäre, solcherlei Tun einen gewissen Unterhaltungswert abzusprechen, aber im Verbund mit Windows, Tastatur und Maus würde dies doch Züge annehmen, die selbst Frau Uhse noch im Grab rotieren lassen. Falls sich in einem Spiel dennoch derartiges irgendwo verstecken sollte, wäre es uns schlicht nicht aufgefallen.

Urlaub

Hallo Rossi,

ich wollte dir einen Vorschlag machen. Da du so aussiehst wie einer, der Urlaub braucht, habe ich mir gedacht, in den nächsten Ferien deinen Job zu übernehmen. Sozusagen als Ferienjob.

mfg, Johannes Jeub

Da muss ich dich gleich zwei Mal enttäuschen. Ich sehe immer so aus – nicht nur, wenn ich urlaubsreif bin. Meinen Job während meiner Ferien zu übernehmen, ist eine ganz putzige Idee von dir. Allerdings würde ich mir dann doch jemanden wünschen, der in so einer kurzen E-Mail weniger als sieben Rechtschreibfehler macht und auch rudimentäre Ahnungen besitzt, wozu Groß- und Kleinschreibung wohl dienen könnten. Mein Tipp: Wenn du einen Ferienjob suchst, wähle einen, bei dem du nicht schreiben musst.

Pfeife

Hi an alle in der Redaktion,

ich wollte wissen, woran es liegt, dass mein Monitor immer so ein Pfeifgeräusch von sich gibt. Ist da was kaputt oder ist der Monitor trotzdem in Ordnung? Was verursacht denn dieses Geräusch? Könnt ihr mir helfen? Ich finde euch echt geil, macht weiter so.

Koplsc.

Da meine Kristallkugel seit dem Servicepack 2 Probleme mit dem USB-Port hat, kann ich deine Frage so leider nicht beantworten. Ein pfeifendes Geräusch kann verschiedene Ursachen haben. Angefangen von merkwürdiger Software, einem Tinnitus, fehlerhaften Bauteilen oder eingeschlossenen Kleintieren. Sollte es sich hierbei um einen Dauerzustand handeln, würde ich spontan das Prädikat „Trotzdem in Ordnung“ ausschließen. Übrigens würde es uns schon reichen, wenn Sie uns schlicht „gut“ finden.

Schuldgefühl

Hallo Rossi,

ich wollte dich mal fragen, wie du eigentlich nachts noch schlafen kannst. Jeden Monat kauf ich eure Zeitschrift und darf mir Bilder davon anschauen, wie ihr die neuesten Hits testet, während ich auf meiner 650-MHz-Schnecke sitzen bleibe. Ich kann leider nicht einmal mehr in der Oldieecke einkaufen. Soweit ist es schon gekommen. Für einen tollen Rat wie: „Neues System kaufen“, kann ich nur gereizt mit der Schulter zucken, da mein Geldbeutel nein sagt. Diese Schuldgefühle müssen dich innerlich doch schon zerfressen? Denk jetzt einfach immer an Roman J, wenn du an deiner 3-GHz-Maschine sitzt.

MFG, Roman J

Ich muss jetzt zugeben, dass sich mein Schuldgefühl in engen Grenzen hält. Mir ergeht es da wahrscheinlich ähnlich, wie einem Kollegen einer Autozeitschrift, nur dass die Preisdifferenz eine ganz erhebliche ist. Und wie besagter Kollege, der privat ziemlich sicher auch keinen Morgan Roadster fährt, ist mein privater PC auch sehr viel bescheidener, als du annimmst. Wie verführerisch leuchtet da das Bild der Fleischereifachverkäuferin, welche nach Feierabend stets frische Brötchen und Leberkäse daheim hat, während ich aus Zeitmangel mal wieder ein Sandwich von der Tankstelle essen muss, welches zum Verzehr keinerlei Zähne mehr benötigt und man nicht genau sagen kann, was besser schmeckte: die Verpackung oder der Inhalt. Und wenn du die letzten Sommertage im Freibad verbringst und den Anblick der mehr oder weniger gefüllten Bikinis genießt, gibt es hier Kollegen, die das letzte Mal Sonnenlicht gesehen haben, kurz bevor sie den Arbeitsvertrag unterschrieben – von Bikinis ganz zu schweigen. Hat eben alles zwei Seiten. Philosophiemodus off.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?

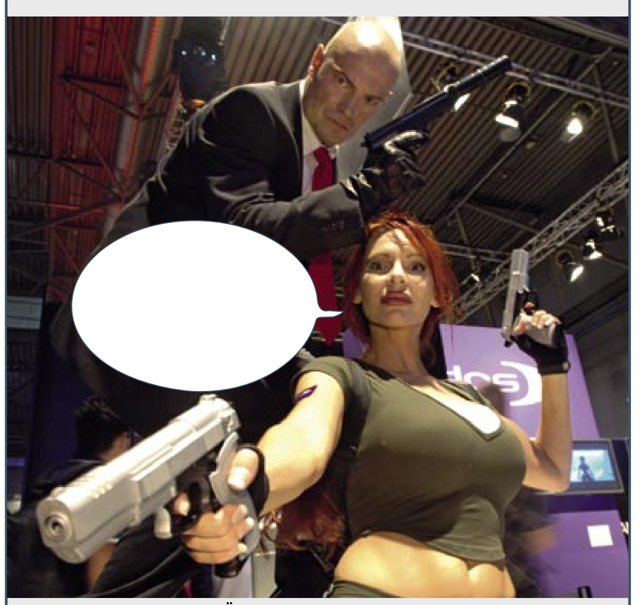


WUFF! PC-Games-Redakteur Benjamin Bezold hat vorwitzige Pressesprecher – hier Take-2-Vertreter Markus Wilding (rechts) – offenbar gut im Griff.

PC-Games-Leser Boris Hartmann aus Wuppertal hatte zum Vietcong-2-Foto den besten Einfall und erhält dafür unseren allmonatlichen Hauptgewinn: ein dickes PC-Spielepaket. Die originellste Idee für unser neuestes Schnappschuss-Foto prämieren wir in der kommenden Ausgabe. Machen Sie mit und denken Sie sich einen passenden Spruch für unser jüngstes Schnappschuss-„Opfer“ aus — wir drücken Ihnen die Daumen!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 10. Oktober 2005. Bitte Namen und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



DIE WAFFEN EINER FRAU Ähnlichkeiten mit prominenten Computerspiele-Heroen – etwa Hitman oder Lara Croft – sind sicher reiner Zufall.

Fragen an die Redaktion

1. Oblivion

*Ich habe eine Frage zu dem nächsten Teil der **Elder Scrolls**-Serie, **Oblivion**. Auf einem Screenshot habe ich gesehen, dass eine Figur auf einem Pferd sitzt, aber ich habe noch in keinem Beitrag ein Wort über Reittiere gehört beziehungsweise gelesen. Wird es Reittiere geben?*

Steffen Oligschläger

HEINRICH LENHARDT: Ja, man wird Pferde reiten, aber nicht vom hohen Ross aus kämpfen können – also vergleichbar mit **World of Warcraft**.

*Mit Spannung verfolge ich nun schon seit langem die Berichte zu **Elder Scrolls 4: Oblivion**. Bereits für **Morrowind** musste ich meine Grafikkarte aufrüsten, um es in vollen Details genießen zu können. Nun stellt sich mir die Frage, welche Grafikkarte sinnvoll wäre für **Oblivion**? Ich wollte in den nächsten drei bis vier Monaten meine Grafikkarte austauschen und bin noch reichlich unentschlossen, welche es sein soll beziehungsweise muss. Sind schon genauere Hardware-Anforderungen für **Oblivion** bekannt? Muss es gleich eine 7800 GTX sein?*

T. Hannig

HEINRICH LENHARDT: Bethesda drückt sich verständlicherweise vor verbindlichen Minimum-Aussagen, weil noch an allen Ecken und Enden optimiert wird. Unsere Prognose: Damit das Spiel irgendwie läuft, dürfte eine aktuelle DirectX-9-Karte wahrscheinlich reichen. Welche Hardware für beste Grafik ohne Qualitätskompromisse gebraucht wird, läßt sich wohl erst im Rahmen der Laboranalyse einer fertigen Testversion definieren.

2. Aufbauarbeiten

*Die Zeiten sind wohl vorbei, in denen Strategiespiele noch richtig Spaß machten: Ressourcen sammeln, Basis aufbauen, Armee aufstellen, angreifen. Die Strategiespiele von heute – **Schlacht um Mittelerde**, **Empire Earth 2** – sind reine Ballerspiele. Man findet eine fix und fertige Basis vor, sammelt ein paar Rohstoffe, stellt eine riesige Armee auf und los geht´s. Gibt es noch Spiele nach altbewährtem Muster wie **Die Siedler**, **Anno 1602** und **1503**, **Cultures** oder **Age of Mythology** ?*

Ulla Gehrke

PETRA FRÖHLICH: Der stark reduzierte Aufbaupart hat zu massiver Kritik seitens der Käufer vieler Spiele geführt – im Falle von **Mittelerde 2** wird dieser Vereinfachungswahn bereits wieder zurückgenommen. Großen Wert auf den Bau einer Siedlung legen derzeit beispielsweise **Black & White 2** und **Age of Empires 3** – die entsprechende Demo auf der Heft-CD/DVD sollten Sie unbedingt ausprobieren. Ebenfalls vormerken darf man sich 2006-Titel wie **Paraworld**, während **Spellforce 2** und **Star Wars: Empire at War** eher offensive Spielernaturen ansprechen.

3. Civilization 3

*Wenn ich nur das Hauptspiel **Civilization 3** installiere, kann ich es prima spielen. Sobald ich aber das Add-on von der SFT installiere, funktioniert das Hauptspiel nicht mehr, da mein Laufwerk die CD beziehungsweise DVD nicht mehr erkennt.*

Stefan Branske

JÜRGEN MELZER: Für alle Leser, die von diesem Phänomen betroffen sind, bieten wir auf www.pcgames.de einen Patch zum Download an, der das Problem löst.

4. Wizardry

*Vor einiger Zeit war die Vollversion von **Wizardry 8** beigelegt. Jetzt habe ich ein Gerücht gehört, dass es doch ein **Wizardry 9** geben soll. Wäre mal intressant was darüber zu lesen, auch was aus dem alten Sir-Tech-Team nun geworden ist.*

Bernd Dietrich

THOMAS WEISS: Die Sir-Tech-Website ist seit 2003 verwaist. **Wizardry**-Schöpfer David Bradley hat zuletzt mit dem enttäuschenden **Dungeon Lords** ein neues Rollenspiel vorgelegt. Neue Projekte des Sir-Tech-Teams sind bislang nicht enthüllt.

5. Battlefield 2 Server

*In Ausgabe 09/05 auf Seite 16 wird im Zusammenhang mit **Battlefield 2** das Problem mit „Ranked Servern" angesprochen – zu wenige, zu teuer. Ist das allgemeine Spielen auf solchen Ranked Servern eigentlich kostenpflichtig oder sind mit den 90 bis 160 Euro das Mieten solcher Server gemeint?*

Holger Skoppek

JUSTIN STOLZENBERG: Als Spieler zahlt man bei **Battlefield 2** keine laufenden Gebühren, unabhängig von der Art des Servers, auf dem man sich befindet. Die angesprochene Gebühr ist lediglich vom Mieter eines Servers zu entrichten – meist handelt es sich dabei um organisierte Teams, also Clans.

Anschrift

Bitte schreiben Sie an:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games,
Leserbriefe, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Oder per E-Mail an: **chefredaktion@pcgames.de**



HOCH ZU ROSS Auf dem Rücken edler Warmblüter erkunden Sie die Welt von Oblivion.



BATTLEFIELD 2 Gerade für Clans kommt die Anmietung eines eigenen Servers in Frage.

WIE WEIT WIRST DU GEHEN...



...um zu überleben?

„Doom“ – ab 27.10. in der UCI KINOWELT.

...um dein Kind zu retten?



“Dark Water”- jetzt in der UCI KINOWELT.

...um das Licht vor der Finsternis zu schützen?



„Wächter der Nacht“ – ab 29.09. in der UCI KINOWELT.

..wenn man dir alles nimmt, wofür du lebst?



„Flight Plan – Ohne jede Spur“ – ab 20.10. in der UCI KINOWELT.



Der Action-Herbst in der UCI KINOWELT - nichts für schwache Nerven!

Lieblingsplätze online buchen:
www.UCI-KINOWELT.de



Das große PC-Games-Gewinnspiel:

Bestens gerüstet!

Die Preise werden von Microsoft, Alternate und AVM zur Verfügung gestellt. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.

Hardware von Microsoft

30 Leser dürfen sich auf Hardware aus dem Hause Microsoft freuen. Wir verlosen zehnmal die Highend-Maus Wireless IntelliMouse Explorer. Zehn Gewinner erhalten das Internet Keyboard mit vielen nützlichen Soundertasten. Zudem verlosen wir nützliche Fingerprint Reader: Mit diesen Geräten können Sie Benutzernamen und Passwörter einfach per Fingerabdruck eingeben.

10x Fingerprint Reader

10x Wireless IntelliMouse Explorer

10x Internet Keyboard



GESAMTWERT: 1.500 EURO

DSL-Hardware von AVM

6x FRITZ!Box Fon WLAN 7050

Sie haben einen DSL-Anschluss und suchen nach der passenden Hardware? Die FRITZ!Box Fon WLAN 7050 ist Modem, Router, Hardware-Firewall, WLAN-Access-Point und Telefonanlage für herkömmliches Telefon und Internet-Telefonie in einem. In Zusammenarbeit mit AVM verlosen wir sechs dieser hochwertigen DSL-Alleskönner.



GESAMTWERT: 1.500 EURO

Komplett-PC von Alternate

Ein Leser kann bald seinen alten Rechner in Rente schicken: Wir verlosen in Zusammenarbeit mit Alternate einen Mini-PC mit Athlon-64-CPU, Geforce-6800-Grafikkarte und einem Gigabyte Arbeitsspeicher. Zum Rechner bekommt der Gewinner zudem ein Sharkoon-Soundsystem, ein Sharkoon-Headset und einen 17-Zoll-TFT-Monitor von Samsung.

1x Alternate PC System Barebone





GESAMTWERT: 1.500 EURO

So machen Sie mit

Unsere Preisfrage: Wie heißt das Mädchen, das F.E.A.R.-Spieler derzeit in Angst und Schrecken versetzt?

a) **Anna** b) **Alma** c) **Amy**

Per Internet: Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 33 x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. * inkl. VF-D2-Anteil 0,12€/SMS

Deutschland	**82098**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800**	**(€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292**	**(Sfr 0,70/SMS)**

TREUE-Gewinnspiel!

NEU!

Community-Mitglieder von **www.pcgames.de** nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil!
Details unter: **www.pcgames.de/gewinnspiele**

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 30. Oktober 2005.

Vollversion: Gladiator: Schwert der Rache




Führen Sie das Schwert der Rache: Packendes Action-Adventure vor der Kulisse Roms!

Hardware-Voraussetzungen:
Pentium 3 Prozessor mit mind. 1 GHz, 256 MByte RAM, Grafikkarte mit mind. 64 MByte RAM

Vollversion: Kreed



Erst 2004 erschienen: Ego-Shooter mit sehenswerter Grafik-Engine!

Hardware-Voraussetzungen:
Pentium 3 Prozessor mit mind. 800 MHz, 256 MByte RAM, Grafikkarte mit 64 MByte RAM

Top-Demo: Age of Empires 3

Testen Sie das meisterwartete Echtzeit-Strategiespiel des Jahres!

Hardware-Voraussetzungen:
Prozessor mit mind. 1,4 GHz, 256 MByte RAM, Grafikkarte mit mind. 64 MByte RAM, 370 MByte freier Festplattenplatz, DirectX 9c

Vollversionen
Kreed (DVD-Seite 2)
Gladiator: Schwert der Rache

SPIELBARE DEMOS
Age of Empires 3
Bet on Soldier (nur auf Ab-18-Edition)
Clever & Smart (DVD-Seite 2)
FIFA 06
Heroes of the Pacific (DVD-Seite 2)
Myst 5 (nicht auf Ab-18-Edition)
NHL 2006 (nicht auf Ab-18-Edition)
Pro Evolution Soccer 5
Starship Troopers
Vietcong 2 - Multiplayer
X-Men Legends 2

Exklusiv auf DVD: „PC Games Reporter"

Videos, Trailer, Reports (Seite 2)

VOR ORT
Age of Empires 3
Peter Jackson's King Kong
Unreal Tournament 2007

NEWSFLASH
Need for Speed: Most Wanted
Pro Evolution Soccer 5
Schlacht um Mittelerde 2
Vietcong 2

NEU IM LADEN
Blitzkrieg 2
Fable: The Lost Chapters
FIFA 06
NHL 06
Serious Sam 2

SONSTIGES
Pixelpracht: Black & White 2

SPIELE-TRAILER (DVD SEITE 2)
Battlefield 2: Special Forces
Brothers in Arms: Earned in Blood
Crashday
Dark Messiah of Might & Magic
Ghost Recon 3: Advanced Warfighter
Glider
Myst 5
Prey
Schlacht um Mittelerde 2
Shadowgrounds
X3: Reunion

SPECIALS (DVD SEITE 1):
Adobe Reader 7.0
DirectX 9.0c
Wallpapers
Power DVD (Trial)
Winzip (Trial)

MAPS & MODS (DVD SEITE 2):
Act of War: Mappack + Editor
C&C-Generäle-Mappack
Doom 3: Mappack
Far Cry: Obsidian Edge
Gothic 2 - Piratenleben
Half-Life 2: The Battlegrounds
Rome: Total War - Realism Mod
UT 2004 (dt.): Counter Organic Revolution

Treiber (DVD SEITE 2)
WINDOWS XP/2000
AMD Athlon 64 & Athlon 64 X2 Dual Core Processor Driver v.1.2.2.2
Ati Catalyst ohne CCC v.5.8
Nforce4-Treiber v.6.53
Nvidia Forceware v.77.77
Nvidia Nforce Audio Treiber v.4.57
Nvidia Nforce v.5.10 Win2000 XP
Nvidia Nforce4 SLI Intel Edition Treiber fuer
Windows XP X64 v.7.13 WHQL
Nvidia Nforce4-Standalone-Kit v.6.53
Nvidia Nforce4-Treiber fuer AMD64 v.6.66
Via Hyperion v.456vp1
Via HyperionPro v.500A

Tools auf DVD
CPU-Z v.1.29
Everest Home Edition v.2.01
Fraps v.2.6.0
PC Games Hardware OPN-Rechner
McAfee Avert Stinger v.2.5.4
PCGH-Aufrüstrechner CPU v.1.1
Prime95 v.2.38
Rivatuner v.2.0 RC 15.5
Speedfan v.4.23

Patches und Updates
Breed Patch #1 (d)
Codename: Panzers - Phase One Win64
Earth 2150 Lost Souls 2.1.9.9 beta
Earth 2150 The Moon Project 2.1.9.9
Falcon 4.0 Allied Force 1.0.2
Far Cry v1.33 von v1.31 (32 bit)
Game Tycoon 1.5.05 to 1.5.15 (d)
Hearts of Iron v1.05 (d)
Metalheart Replicants Rampage 1.1 (int)
Die Siedler 5: Das Erbe der Könige v1.05
Starcraft 1.13c (int)
Starcraft Brood War 1.13c (int)
Warhammer 40.000: Dawn of War 1.01 to 1.1 (e)



PC Games 11/05

2 Vollversionen: Kreed + Gladiator: Schwert der Rache





PC Games

Wissen, was gespielt wird

11/05 € 4,99 OKTOBER

DVD

2 VOLLVERSIONEN
DER ACTION-DOPPELPACK!
EGO-SHOOTER KREED + ACTION-ADVENTURE GLADIATOR



Spielbare Demo auf DVD!
- Vorabversion im Lesertest
- Diese Hardware brauchen Sie
- Vorsicht, Spoiler: 1. Akt enthüllt!
- Alle Daten, alle Fakten

GOTHIC 2
„Piratenleben"
Stundenlanger Spielspaß: Riesen-Mod auf DVD!
ERFORDERT ADD-ON „NACHT DES RABEN"



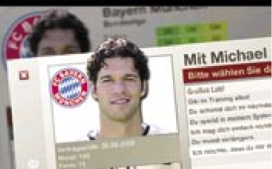
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

So gut wie Half-Life 2?

10 Seiten TEST

F.E.A.R.

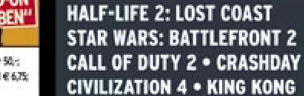
Die KI. Die Grafik. Die deutsche Version.



Black & White 2

TIPPS + TUNING

TEST: Gute Seiten, schlechte Seiten.



VORSCHAU & REPORT
HALF-LIFE 2: LOST COAST
STAR WARS: BATTLEFRONT 2
CALL OF DUTY 2 • CRASHDAY
CIVILIZATION 4 • KING KONG

ÜBER 50 SEITEN TESTS
FUSSBALLMANAGER 2006
SERIOUS SAM 2 • FABLE
GT LEGENDS • BLITZKRIEG 2
ROME: BARBARIAN INVASION

Schritt für Schritt

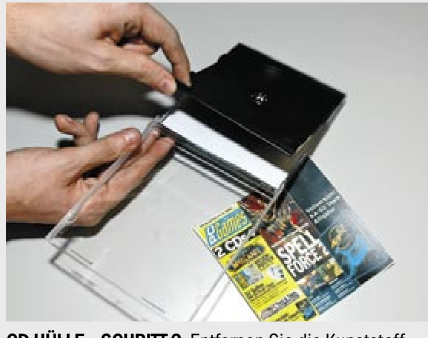
Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE Für Käufer der CD-Version sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD HÜLLE – SCHRITT 2 Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!





UMTAUSCHCOUPON

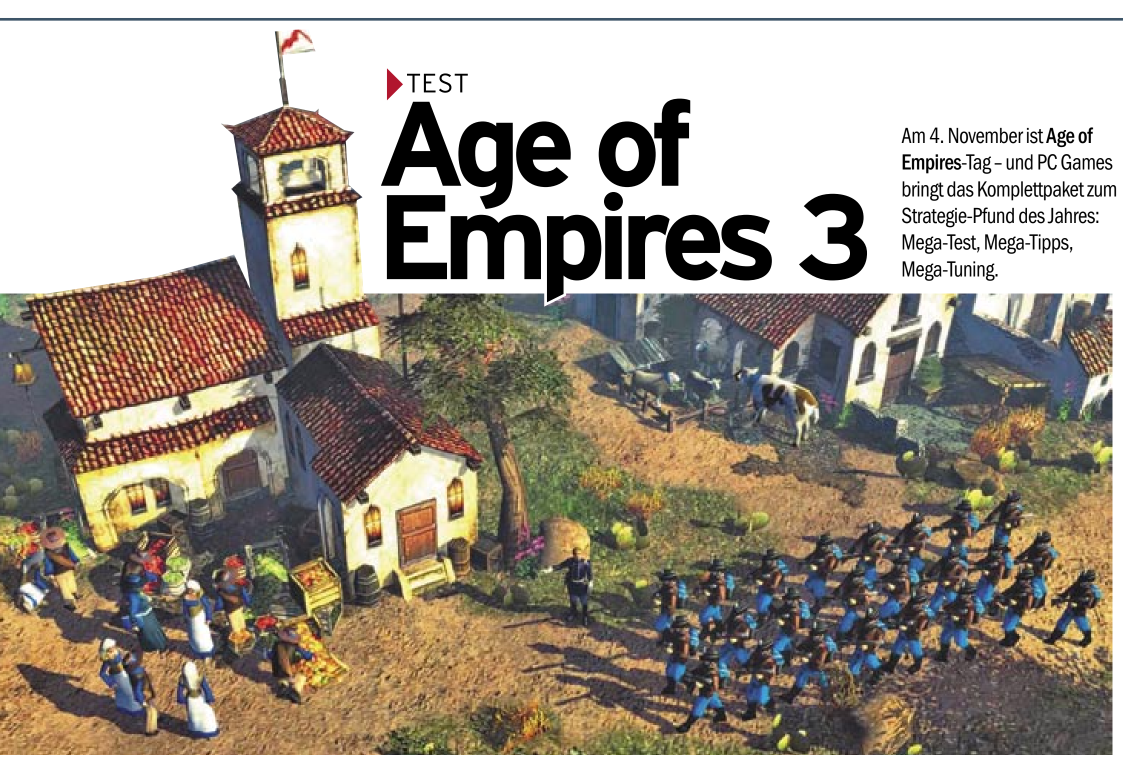
Name	Vorname
Straße, Hausnummer	
PLZ, Wohnort	
Fehlerbeschreibung	

Nr. der Ausgabe: **11/05**
- ☐ PC Games CD 1
- ☐ PC Games CD 2

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Im nächsten Heft



TEST

Age of Empires 3

Am 4. November ist **Age of Empires**-Tag – und PC Games bringt das Komplettpaket zum Strategie-Pfund des Jahres: Mega-Test, Mega-Tipps, Mega-Tuning.

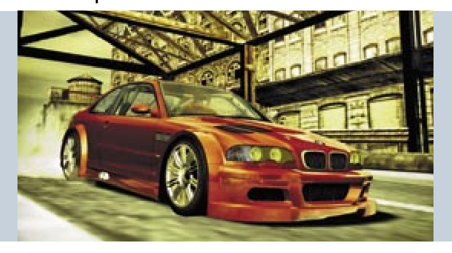
TEST

Kurzer Auszug einer langen Liste: **Civilization 4**, **Call of Duty 2**, **Battlefront 2**, **Battlefield 2: Special Forces**.



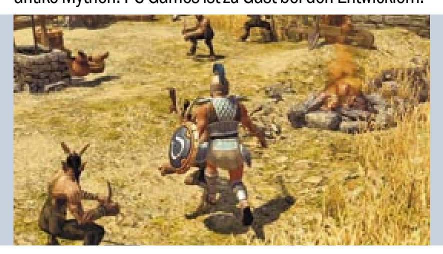
TIPPS

Vorsprung durch Abkürzung: Wir verraten, wie Sie in **Need for Speed: Most Wanted** sauber die Kurze kratzen.



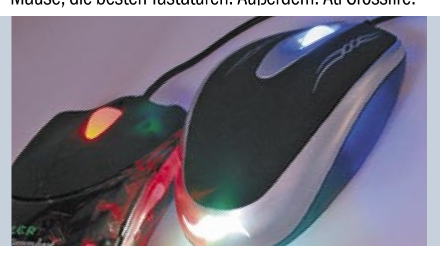
VORSCHAU

Adieu, ihr Zwerge und Paladine: **Titan Quest** ver-**diablo**-t antike Mythen. PC Games ist zu Gast bei den Entwicklern.



HARDWARE

So werden Sie zum **Battlefield 2**-König: die besten Mäuse, die besten Tastaturen. Außerdem: Ati Crossfire.



Die PC Games 12/05 erscheint am 26. Oktober 2005!

Vorab-Infos ab 24. Oktober auf www.pcgames.de

Lesen Sie außerdem:

Impressum

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth

Telefon: 0911-2872-100 I **Telefax:** 0911-2872-200

Chefredaktion: chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft: leserbriefe@pcgames.de
Briefe an Rainer Rosshirt: rossi@pcgames.de
Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check: testcenter@pcgames.de
Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.: hilfe@pcgames.de

Chefredaktion (V. i. S. d. P.): Petra Fröhlich
Chefreporter: Christoph Holowaty
Leitender Redakteur: Dirk Gooding
Redaktion: Benjamin Bezold, Christian Sauerteig, Thomas Weiß
Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Justin Stolzenberg, Felix Schütz
CD, DVD, Video: Jürgen Melzer (Ltg.),
Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek,
Dayana Mostbeck, Michael Neubig,
Christine Rockenfeller, Jasmin Sen, Michael Schraut,
Quality Assurance: Alexander Wadenstorfer
Community Manager: Marc Brehme
Tipps & Tricks: Ansgar Steidle, Stefan Weiß
Textchef: Wilfried Barbknecht
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Alfonso Costanza, Roland Gerhardt,
Marco Leibetseder, Carola Giese
Titelgestaltung: Roland Gerhardt
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

www.pcgames.de
Redaktion: Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld

PC Games Abo-Service
Sie möchten PC Games im Abo beziehen?
Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?
Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?
Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?
Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?

Online: http://abo.pcgames.de I **E-Mail:** computec@csj.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ,
Postfach 14 02 20, 80452 München
Telefonisch: (089) 20 959 125 I Per Fax: (089) 20 028 111

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 57,60 I (Ausland € 69,60)
PC Games DVD € 57,60 I (Ausland € 69,60)
PC Games PLUS € 104,40 I (Ausland € 117,60)

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:
E-Mail: computec@leserservice.at I Postadresse: Leserservice GmbH I
St. Leonharder Str. 10 I A-5081 Anif
Telefonisch: 06246-882-882 I Per Fax: 06246-882-5277

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,80 I PC Games DVD € 64,80
PC Games Plus € 116,40

CD/DVD
Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc.
auf der Heft-CD: dvd@pcgames.de

Technische Fragen zur Website
(Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de
Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de
Ansprechpartner der Online-Redaktion: news@pcgames.de

COMPUTEC MEDIA AG
Vorstand: Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Ermittelte Reichweite 1,04 Mio. Leser AWA

Anzeigenkontakt
CMS MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-114 I Fax: +49-911-2872-241

Anzeigenberatung:

Peter Kusterer: Tel.: +49-89-485-115; peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49-911-2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Susanne Szameitat: Tel.: +49-911-2872-142; susanne.szameitat@computec.de
Thorsten Szameitat: Tel.: +49-911-2872-141; thorsten.szameitat@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49-30-859 54 64-1; sven.wedig@computec.de
Ina Willax: Tel.: +49-911-2872-346; ina.willax@computec.de
Anzeigendisposition:
Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung:
via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 18 vom 01.10.2004

Auf den Seiten 2 bis 10 befindet sich eine Anzeigensonderveröffentlichung zum Produkt „X3: Reunion". Es handelt sich hierbei nicht um einen redaktionellen Inhalt.

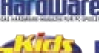
Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne, Peter Nordhausen

Verlag: COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktion: Martin Closmann, Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11,
30-733 Krakau, Polen

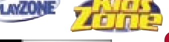
ISSN/Pressepost PC Games: Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:
PC Games Magazin: ISSN 0946-6304 | VKZ B83361
PC Games CD/DVD: ISSN 0947-7810 | VKZ B12782
PC Games Plus: ISSN 1432-248x | VKZ B41783

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:









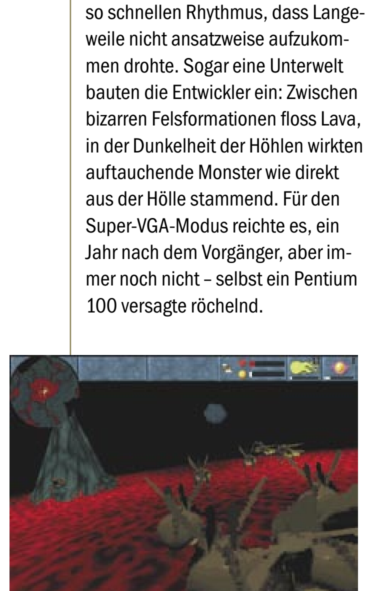




November 1995

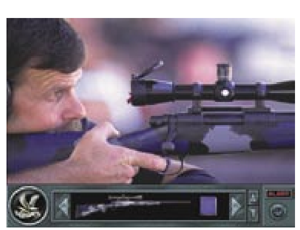
Test des Monats: Magic Carpet 2

Als **Magic Carpet** 1994 herauskam, trauten Spieler ihren Augen nicht: In flüssiger 3D-Grafik mit einem fliegenden Teppich über eine üppige Welt zu schwirren, das war eine völlig neue Erfahrung. Doch der eigentliche Spielablauf erschien nach anfänglicher Euphorie wie eine Endlosschleife: Zaubersprüche gegen Feinde anwenden, im Level aufsteigen, dasselbe von vorn. Genau hier setzte Bullfrog bei der Konzeption des Nachfolgers an, das prächtige Grafik-Fundament stand ja bereits. Zwar wurde die Anzahl der Levels auf 25 halbiert, dafür trennten Story-Häppchen die Spielstationen – und zwar in einem so schnellen Rhythmus, dass Langeweile nicht ansatzweise aufzukommen drohte. Sogar eine Unterwelt bauten die Entwickler ein: Zwischen bizarren Felsformationen floss Lava, in der Dunkelheit der Höhlen wirkten auftauchende Monster wie direkt aus der Hölle stammend. Für den Super-VGA-Modus reichte es, ein Jahr nach dem Vorgänger, aber immer noch nicht – selbst ein Pentium 100 versagte röchelnd.



Kurioses am Rande

Die November-Ausgabe des Jahres 1995 war eine Ausgabe der Entzauberung. Egal wohin man blickte, auf jedem zweiten Screenshot waren fürchterlich schlecht digitalisierte Personen abgebildet, anstelle von liebevoll gezeichneten Computerfiguren. In einem mittlerweile indizierten Horror-Spiel von Sierra hampelten Hobby-Schauspieler durch eine Renderkulisse, die an künstlerischer Unfähigkeit nicht zu unterbieten gewesen wäre, in **Police Quest: SWAT** blickten in Schwarz Gekleidete grimmig über Kimme und Korn, und in **Johnny Mnemonic** erzählten Laien eine Geschichte, ohne Platz fürs Spiel zu lassen. Selbst ein Kartenspiel war nicht mehr möglich, ohne gefilmte Kasper ertragen zu müssen: **Multimedia Celebrity Poker** ließ die Gags von „Unterhaltungsprofis" so oft ablaufen, dass selbst Alzheimer-Geplagte es nicht ausgehalten hätten. Trauriges Highlight des Digitalisierungswahns: Im Golfspiel **The Skins Game at Bighorn** durfte man sich von einem untersetzten Mann mit idiotischer Mütze die Feinheiten des Sports erklären lassen, sofern man denn genug Denkanstrengung aufzuwenden fähig war, überhaupt etwas anderes wahrzunehmen als dieses unglaublich dümmliche Gesicht. Auch vor dem Rollenspiel-Genre schreckte diese Modeerscheinung nicht zurück: Die Dungeons aus **Stonekeep** waren bis an den Rand gefüllt mit Figuren, deren Aussehen so krampfhaft auf Realismus zugeschnitten war, dass man sie auch mit viel Promille im Blut höchstens als genau das bezeichnen konnte, aber nie als grafisch stimmig. Wenigstens verging diese Zeit.

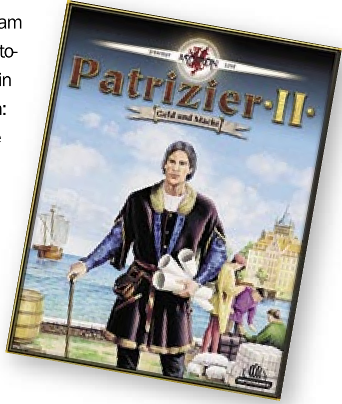






Was wurde eigentlich aus ... Ascon?

Wenn man heute den Begriff Ascon in Google eingibt, dann kommt man auf Seiten von Firmen, die Bauleistungen anbieten oder die Organisation von Mengenströmen im internationalen Abfall- und Sekundärrohstoffbereich. Hätte es Google schon 1995 gegeben, vier Jahre nach der Firmengründung von Ascon, dann wäre man auf Seiten zu Spielen wie **Der Patrizier**, **Anstoß** oder **Hanse** gestoßen. Heute kennt man den Entwickler unter dem Namen Ascaron. Die Umfirmierung erfolgte im Oktober 1996, um Verwechslungen mit einem anderen Software-Anbieter zu vermeiden. Seitdem ist Ascaron zu einem der größten und erfolgreichsten der deutschen Spielestudios herangewachsen. Im Gütersloher Hauptquartier sind die Wände mit Auszeichnungen zugepflastert; allein der Deutsche Entwicklerpreis, verliehen Ende 2004, ging in zehnfacher Ausführung an Ascaron: Das Action-Rollenspiel **Sacred**, die Strategie- und Handelssimulation **Port Royale 2** und das Echtzeit-Strategiespiel **Arena Wars** wurden in mehreren Kategorien ausgezeichnet. Heute versichert Ascaron am Ende der niedergeschriebenen Firmenhistorie mit dem Satz „and we go on", dass ein Ende nicht im Sicht ist. Und tatsächlich: Auf der Games Convention 2005 wurde neben einer Fortsetzung zu **Sacred** das Weltraum-Spiel **Dark Star One** angekündigt. Außerdem dürfen Fußball-Fans die Wiederbelebung eines Klassikers im neuen Gewand feiern: **Anstoß 2006** soll im Februar des nächsten Jahres erscheinen und den lang ersehnten Netzwerkmodus enthalten.



Softwaretrends

Der 5. September 1995 war ein Tag, an den sich Nerds noch erinnern: Windows 95 erschien. Doch bevor sich das Betriebssystem als Spieleplattform etablieren würde, sollten weitere Monate verstreichen. Klar, die Benutzeroberfläche war freundlicher als ein Autoverkäufer, aber das Speicher-Management glich einer Katastrophe: Selbst 2D-Spiele wie **Pitfall: The Mayan Adventure**, grafisch echt keine Revolution, verlangten ohne Rücksicht auf den Geldbeutel einen Pentium mit 100 MHz.

Die Top-5-Tests

1. MAGIC CARPET 2 | Bullfrog
Ein Klassiker: in den Spielspaß-Himmel mit einem fliegenden Teppich!

2. PITFALL | Activision
War super, lief unter Windows 95 und verschlang Hardware wie ein Mähdrescher.

3. THE NEED FOR SPEED | EA
Diese Grafik! Genial. Bloß die Steuerung war, als hielte man nasse Seife.

4. SIM CITY 2000 | Maxis
Das Add-on **Urban Renewal Kit** bot Metropolen des nächsten Jahrtausends.

5. TYRIAN | Epic Megagames
Trotz Shareware-Herkunft sahnte **Tyrian** 85% ab – zu Recht. Geniales Ballerspiel!

Tyrian ...

... war nicht das erste Shareware-Spiel, dessen Qualität so manches Vollpreisprodukt vor Scham erröten ließ. Der Entwickler des puristischen Shooters, kein geringerer als Epic Megagames (**Unreal Tournament 2007**), veröffentlichte bereits Jahre vorher Produkte im Shareware-Sektor: Das Jump&Run **Jazz Jackrabbit** (1994) und die Flipper-Simulation **Epic Pinball** (1993) beispielsweise waren so beliebt, dass die meisten Download-Server unter dem Ansturm der Spieler zusammenbrachen. Haben Sie Lust, in vergangenen Zeiten zu schwelgen? Dann besuchen Sie doch mal die Seite www.dosgamesonline.com, dort gibt es die Klassiker in der Ausprobier-Version zum Download.